

DibujArte Book



4



VANGUARDIA
EDITORES

No.4

\$49.90

www.vanguardieditores.com

EDS

EDS

Módulo Anatomía

erik.eds@gmail.com

Tomo **Manos y Pies**

DibujArte **Book**

TOMO 4

MANOS Y PIES

DIBUJARTE BOOK No. 4 es publicada por **EDITOPOSTER S.A.**
Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tel./Fax.
13-23-0-100.

Preprensa EP/Zaragoza Tel.13-23-0-100.

Impresa en PROCESOS INDUSTRIALES DE PAPEL, S.A. de C.V. Tel. 5576-0311.

Reserva de Título I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102, Cert. de Licitud de
Título SEGOB Exp. 1/432*00*01*/15273 No.11742 Cert. de Licitud de Contenido
SEGOB Exp. 1/432*00*01*/15273 No.8440 Dist. D.F.: Unión de Expendedores
y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por
medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F.

Dist. Foránea: CODIPLYR S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F.

En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col.
Xocoyahualco, Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080.

Impresa en México Copyright © 2002 Fecha de publicación: Julio 2007.

Dibujarte ® es marca registrada ante el Instituto Mexicano de Propiedad Industrial
No. de registro 937964.

Publicación Mensual.

CONTENIDO

El dibujo de manos y pies

Dibujo de la mano vista desde la palma

Acabados de la mano

Vista superior de la mano

Huesos de la mano

Músculos de la mano

Músculos básicos de la palma de la mano

La palma con los dedos abiertos

Mano de perfil

La mano cerrada

7

8

10

11

12

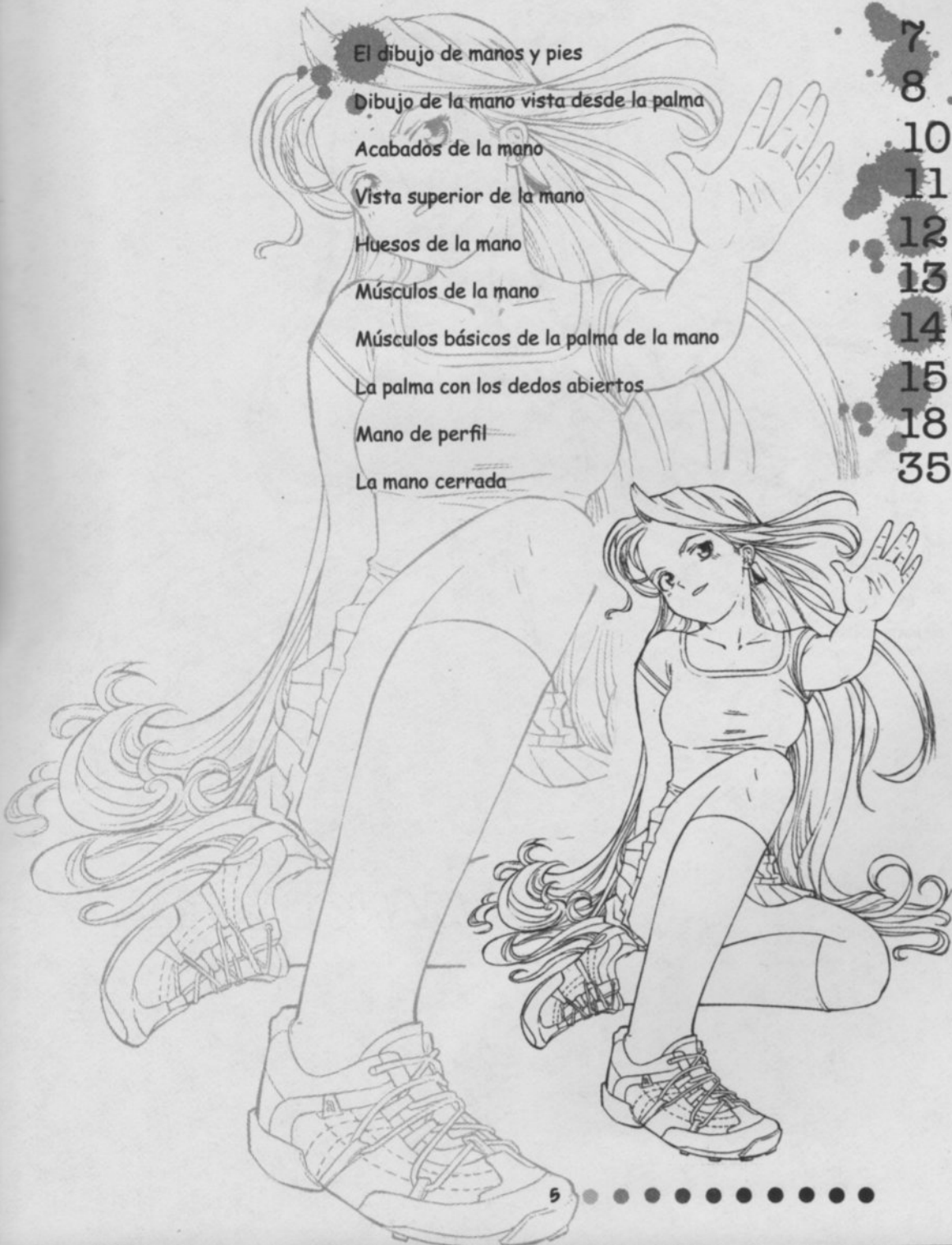
13

14

15

18

35





MANOS Y PIES

.....

EL DIBUJO DE MANOS Y PIES

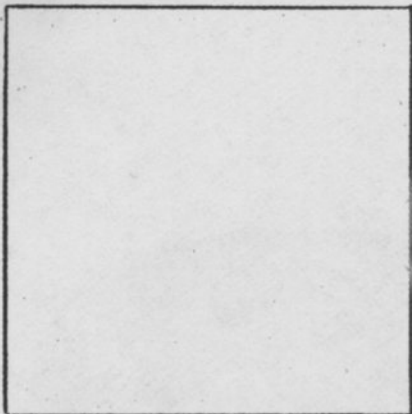
En libros anteriores, vimos aspectos muy importantes acerca de la figura humana como la proporción, el movimiento y la musculatura. En este libro, analizaremos un tema no menos importante: el estudio de las manos y pies. Hay quien dice que el dibujo de las manos es el más complicado en cuanto a la figura, y quien dibuja bien las manos también realiza bien el resto de la figura. Esto suele ser cierto; sin embargo, es importante y necesario estudiar cada aspecto del dibujo con detenimiento: si proporción, proporción; si movimiento, movimiento, etcétera.

Recuerda que después de la cabeza, las manos son el tercer elemento expresivo después del rostro, que se muestra en la historieta cómic, manga o ilustración, lo cual no hace que dejemos al dibujo del pie en un segundo plano, pues debemos darle su importancia a cada elemento.



DIBUJO DE LA MANO VISTA DESDE LA PALMA

1



Para esta mano, utilizaremos, como es frecuente, figuras geométricas, las cuales nos darán la forma básica y las proporciones.

Primero trazamos un cuadrado perfecto (paso 1).

Junto a éste dibujamos un cuadrado idéntico (paso 2). Al cuadro de la parte de abajo, le trazamos un triángulo en la parte derecha y una línea curva en la parte de arriba, como se muestra en la figura.

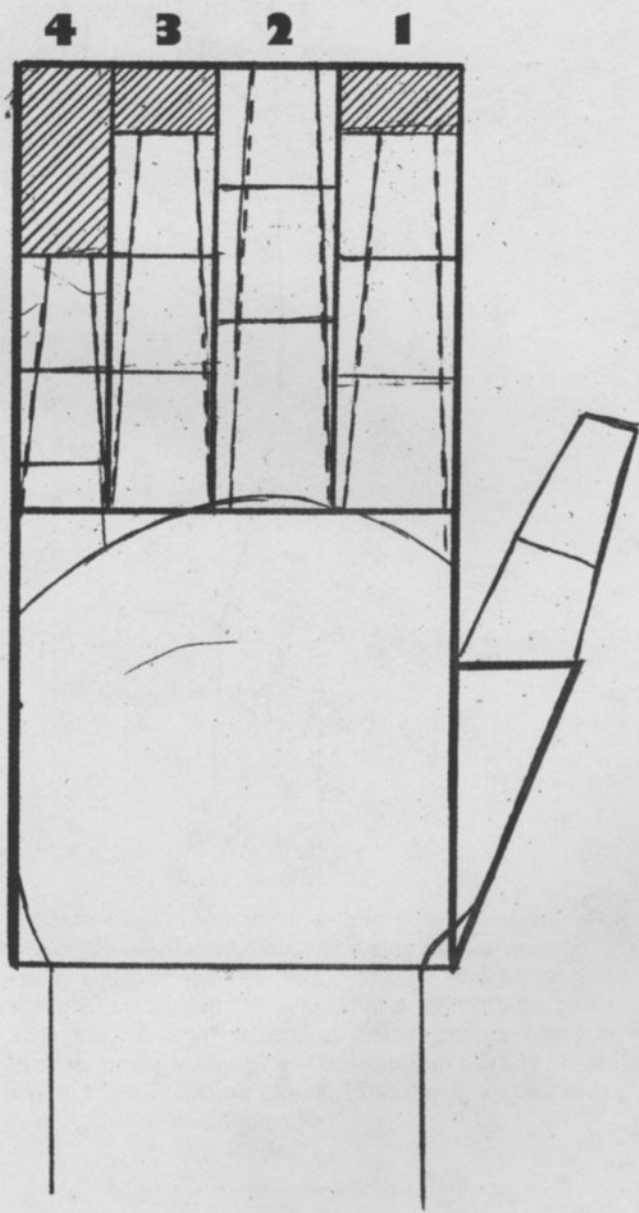
2



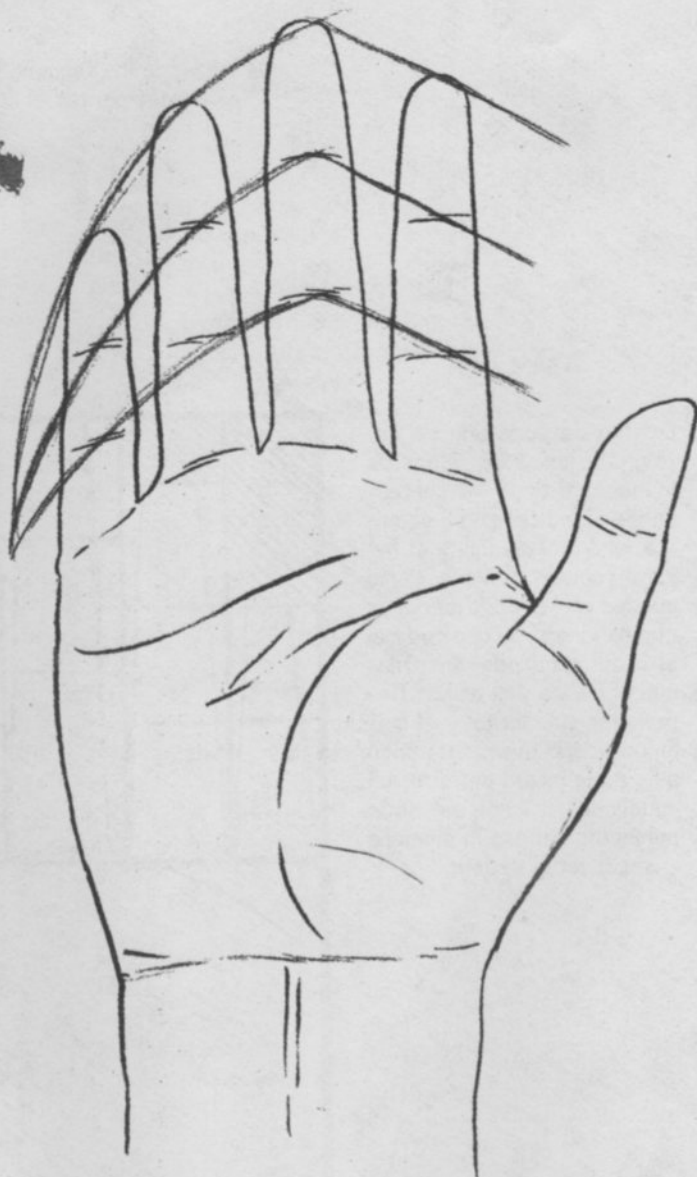
Utilizando las formas de la página anterior, dividamos en cuatro partes el cuadrado de la parte de arriba.

3

Dentro de cada una de éstas, dibujamos los dedos de la mano: el dedo #1 corresponde al índice; el #2 al medio; el #3 al anular; y el #4 es el famoso meñique. Como puedes ver, el dedo medio es el más largo y ocupa todo el alto del cuadrado, mientras que el índice y el anular tienen el mismo largo, y el meñique ocupa apenas un poco más de la mitad del alto del cuadrado. El largo del dedo pulgar no rebasa la primera sección del dedo índice.



ACABADOS DE LA MANO



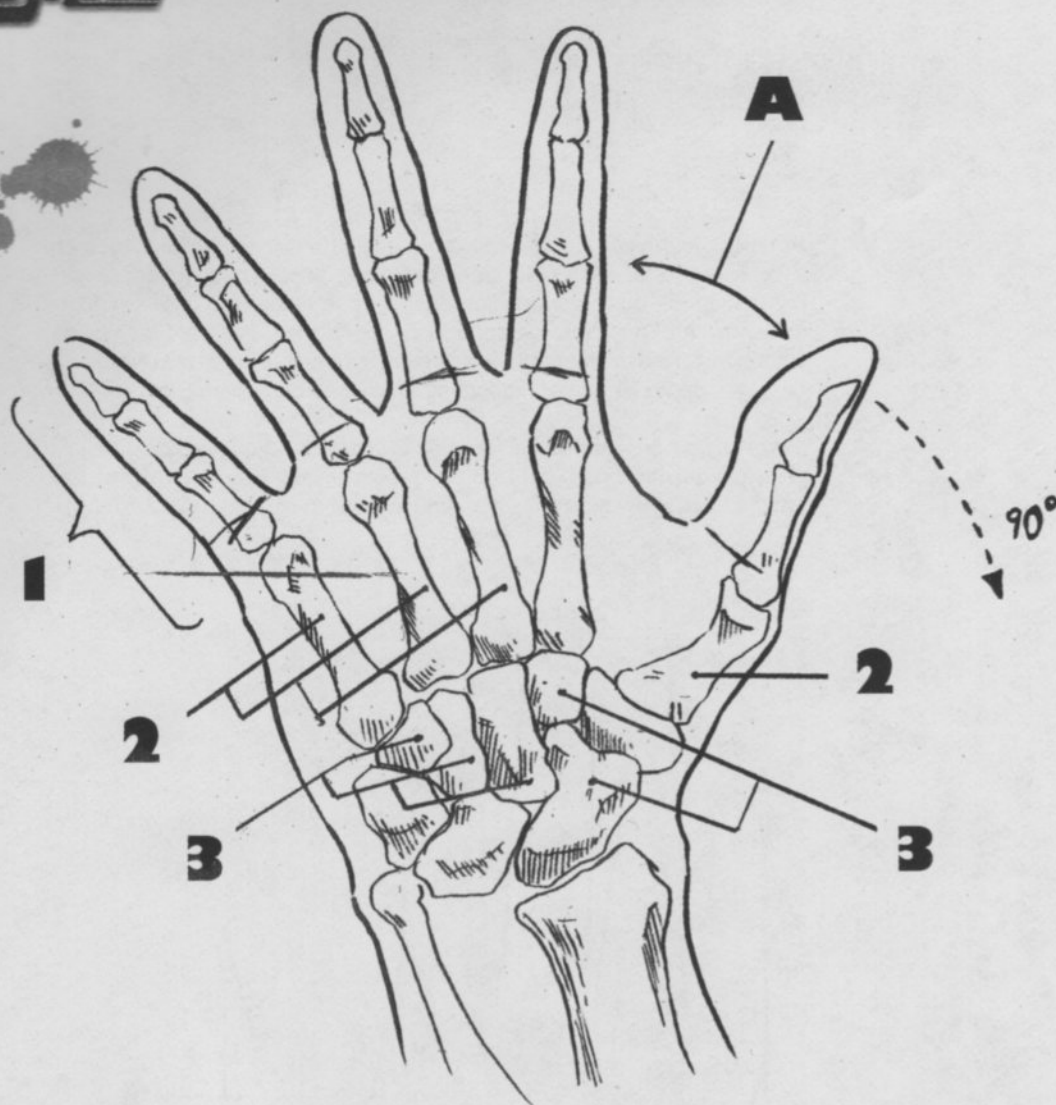
Añadiendo algunos detalles, trazamos la mano acabada (aunque ya tengamos una que nos sirva como modelo de estudio, debemos saber trazarla de memoria). Las líneas de la palma de la mano tienen una forma similar a la de una "M" mayúscula. Si sigues las líneas que se trazaron encima de la mano te darás cuenta de que crecen desde el dedo meñique hasta el medio, a partir del cual bajan hasta el dedo índice. Las divisiones de cada dedo son evidentes en la página anterior.

VISTA SUPERIOR DE LA MANO

Si calcas la silueta de la mano de la página anterior, notarás que en este aspecto es igual a la mano anterior, pero justo donde se encontraban las divisiones de los dedos de la mano hay unas arrugas, excepto en el principio de cada dedo, donde hay nudillos, los cuales tienen la forma como de un paréntesis, y se encuentran mas atrás de donde se encontraban las divisiones de cada dedo.

Las uñas ocupan la mitad del largo de la última división de cada dedo. Al principio del antebrazo del lado del dedo meñique, puedes sentir un pequeño hueso parecido a los nudillos, ésta es la cabeza del cúbito (A).





HUESOS DE LA MANO

Cada uno de los huesos de los dedos se llaman falanges (1).

Los huesos que se encuentran en la palma son los metacarpos (2).

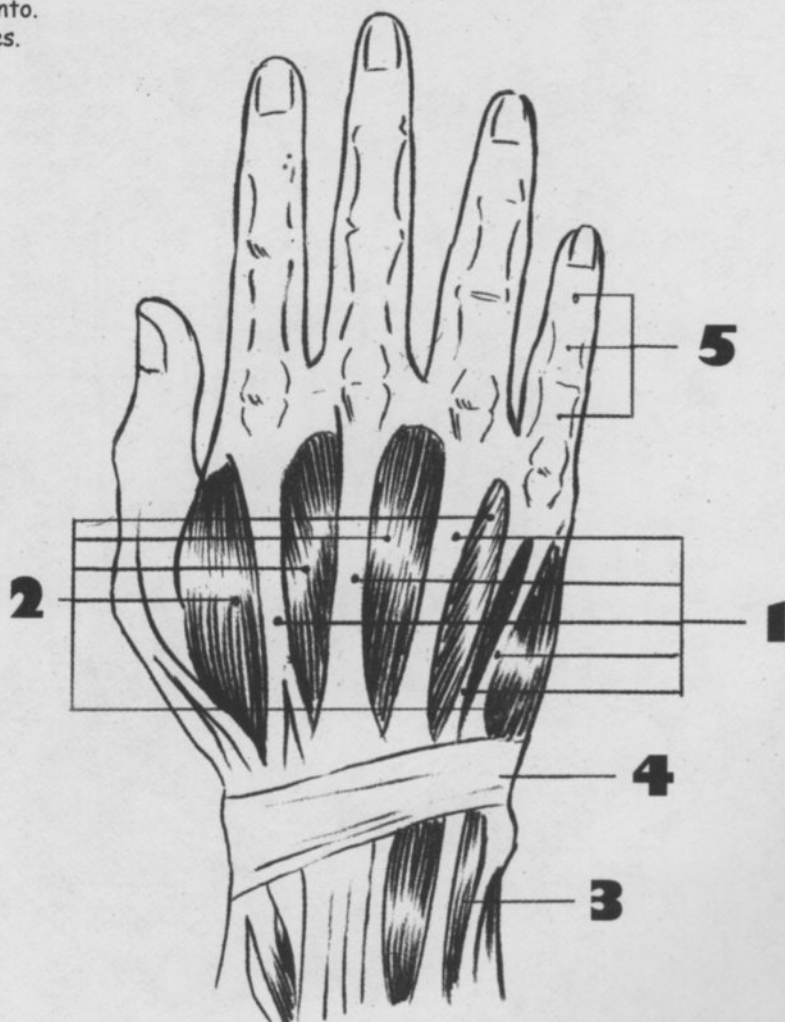
Y el grupo de dedos con forma de piedras son los carpos, los cuales prácticamente no se mueven.

Entre los metacarpos y la primera falange de cada dedo se realizan los movimientos laterales. Este tipo de movimiento apenas alcanza unos 45° entre un dedo y otro, mientras que el dedo pulgar puede separarse hasta 90° con respecto a los demás dedos (figura A).

MÚSCULOS DE LA MANO

Los músculos que veremos son sumamente básicos, es decir, los más notables para el dibujo manga, pues no es necesario conocer cada uno de ellos, pero sí al menos los más importantes.

- 1.- Tendón del músculo extensor de los dedos.
- 2.- Musculatura interósea.
- 3.- Flexor cubital.
- 4.- Ligamento.
- 5.- Falanges.

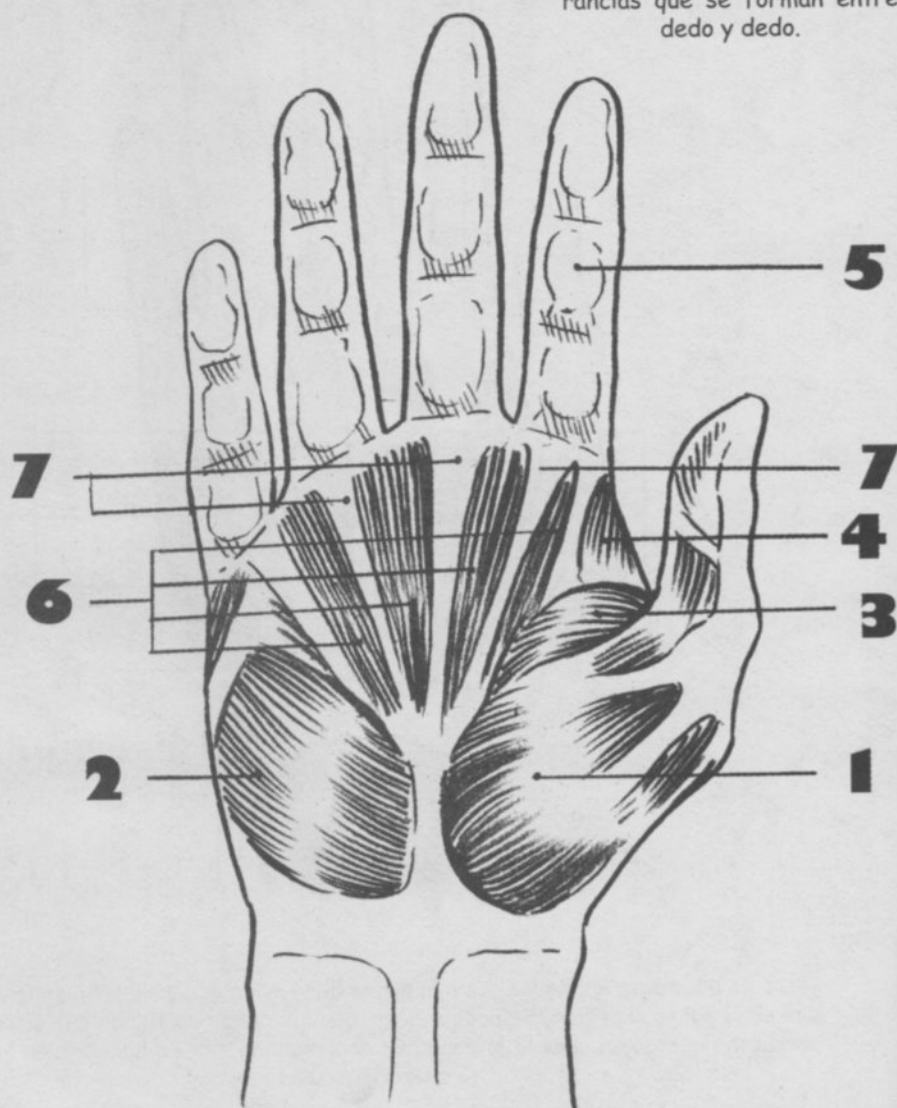


Observa qué tanto los dedos como la palma de la mano generalmente son más huesudos en la parte superior. Se podría decir que los dedos no tienen músculos encima, pues son rígidos, en cambio la palma es acolchonada, ahí se encuentran la mayoría de los músculos.

MÚSCULOS BÁSICOS DE LA PALMA DE LA MANO

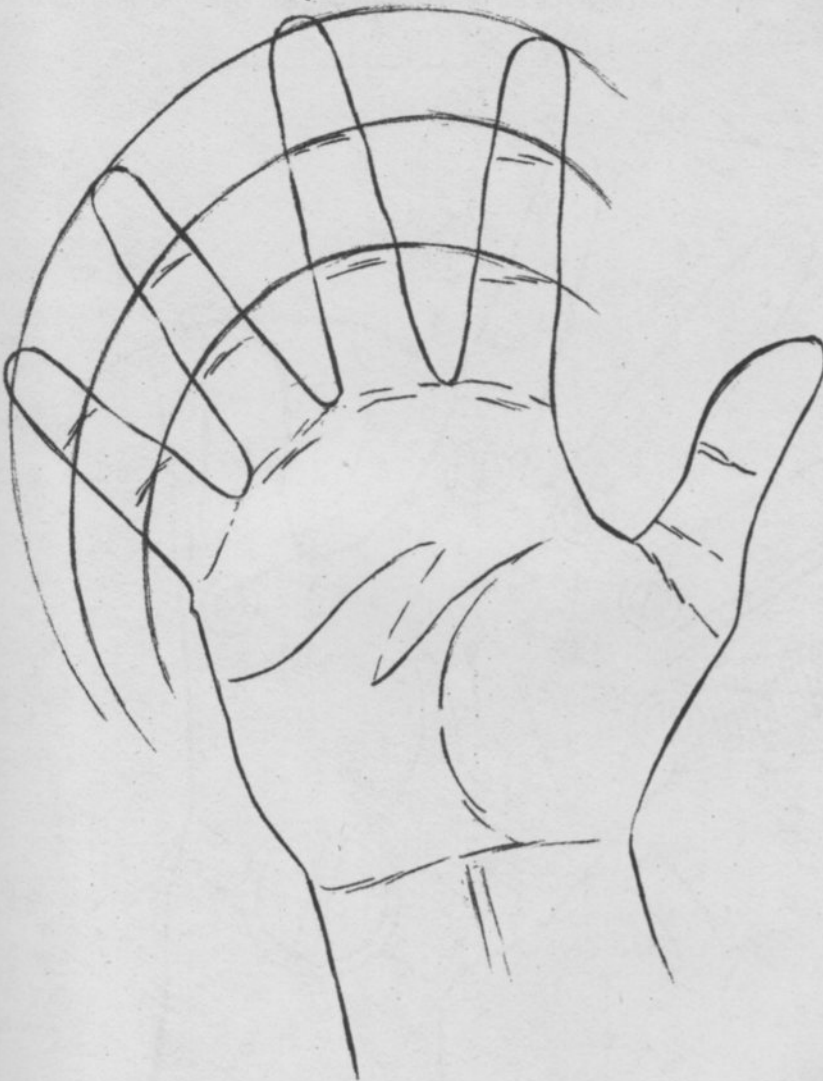
- 1.- Separador corto de pulgar.
- 2.- Palmar corto.
- 3.- Músculo separador de pulgar.
- 4.- Musculatura interósea.
- 5.- Tenar de los dedos.
- 6.- Músculos lumbricales.
- 7.- Tendones del músculo flexor de los dedos.

Los músculos lumbricales los puedes encontrar en tu palma, observa las pequeñas protuberancias que se forman entre dedo y dedo.



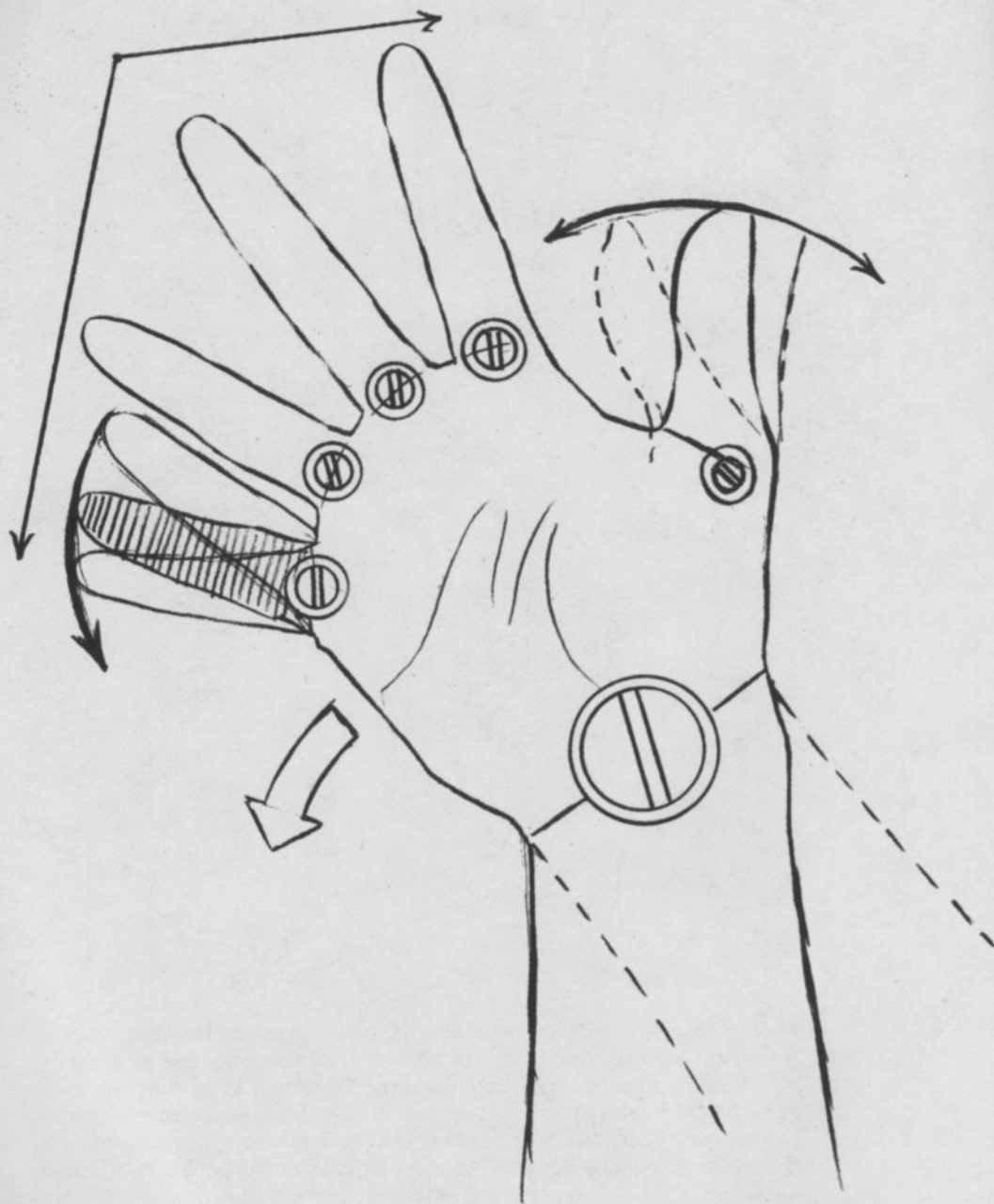


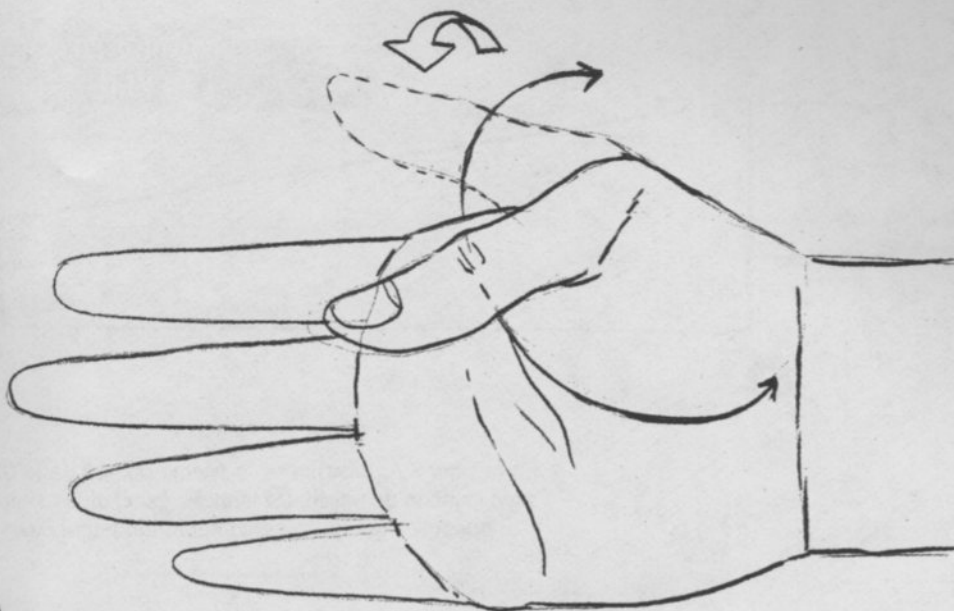
LA PALMA CON LOS DEDOS ABIERTOS



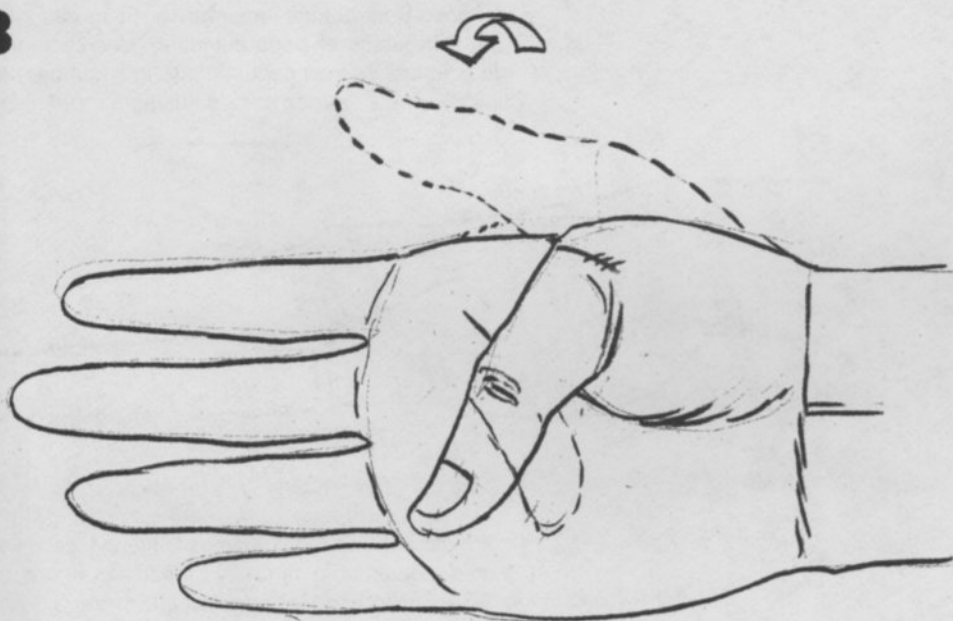
Los dedos, al moverse en forma lateral, conservan las líneas curvas que indican su tamaño. Fíjate bien en el dedo medio, que es el punto más alto en esta curva. Este dedo no sólo es más largo, sino que también es el que empieza más arriba. Al abrir y extender tu mano notarás que todos los dedos se abren, excepto el medio, como lo indica la flecha, lo puedes mover si quieres a un lado y otro, pero si no lo haces a propósito este dedo no se mueve.

La muñeca y los dedos de la mano tienen movimientos laterales, como lo puedes ver en esta ilustración. Es importante decir que el dedo gordo tiene mucho mayor movimiento lateral que los demás dedos, pues se puede mover en un ángulo de hasta 90° , mientras que los demás se mueven un poco menos de 45° . La muñeca por otra parte sólo se mueve hacia la dirección del dedo meñique. Las flechas nos indican con claridad las direcciones de los movimientos de cada elemento de la mano.



**A**

El dedo pulgar, al tener movimientos hacia adentro de la palma, también tiene movimientos amplios como lo puedes ver en las figuras. Si te das cuenta, en la figura A está entre el dedo índice y el dedo medio, y éste sobrepasa ligeramente la línea del principio de los dedos, mientras que en la figura B el dedo pulgar se dirige hacia el dedo meñique, que no llega a tocar la línea del principio de los dedos. Observa las líneas punteadas y las flechas, las cuales nos indican las posiciones del dedo pulgar y sus direcciones.

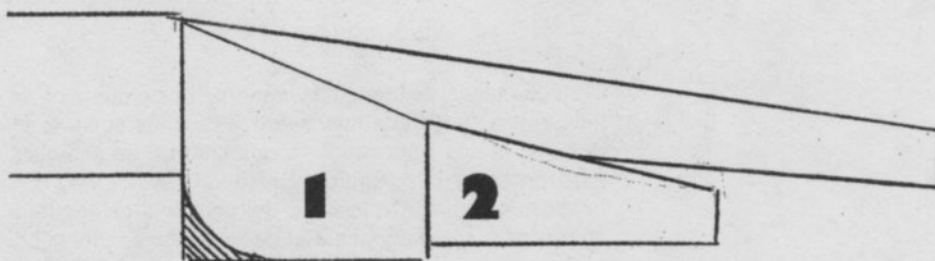
B

**MANO DE
PERFIL**



A

En la figura A, dibujamos la forma básica de lo que será la mano de perfil. De manera general, es simple observar que ésta se va haciendo pequeña.



B

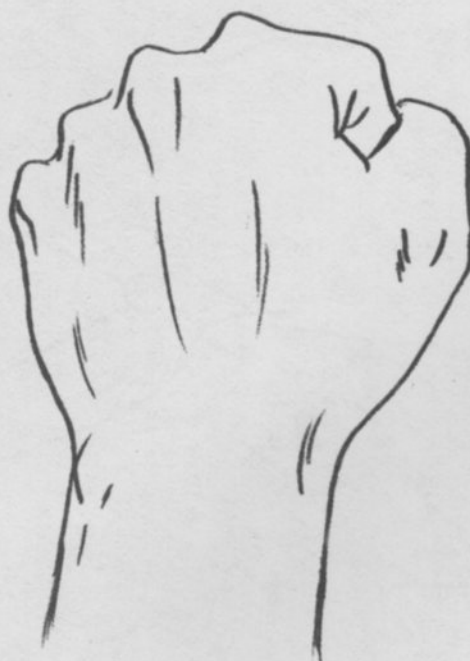
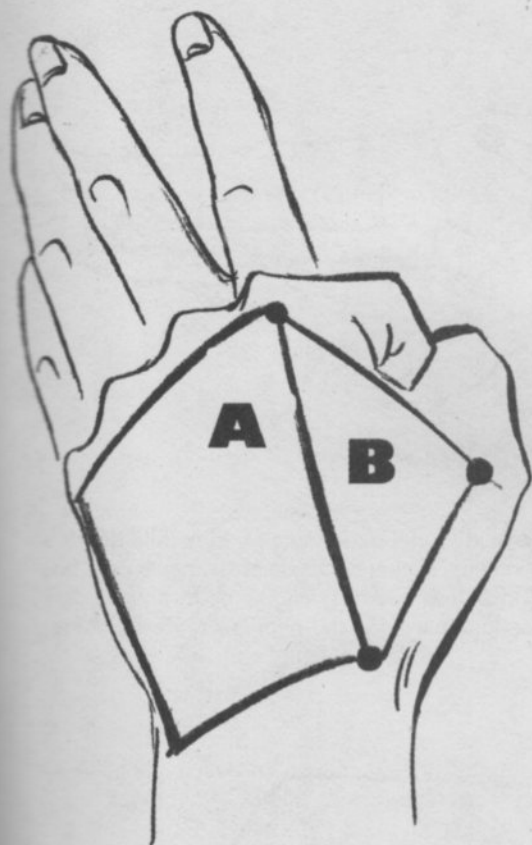
El paso B es el más importante. Si te das cuenta, dibujamos el dedo pulgar en dos secciones: la primera es más pequeña que la segunda, pero miden casi lo mismo.



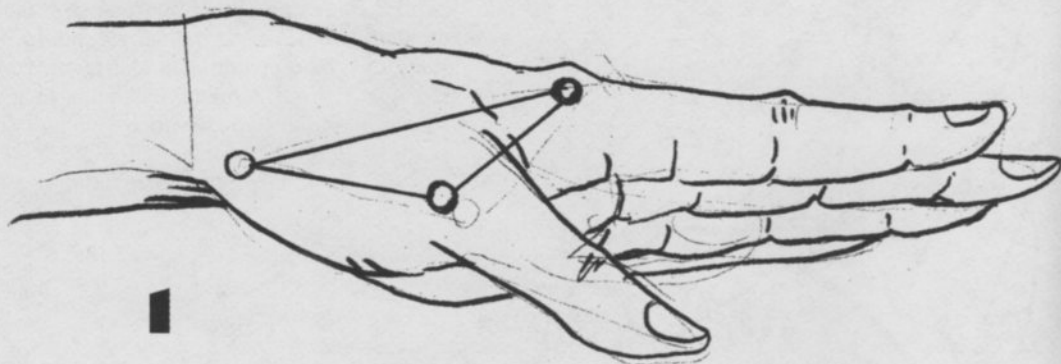
C

Finalmente en C detallamos la mano y para esto redondeamos la figura y colocamos líneas que indican las arrugas que tiene.

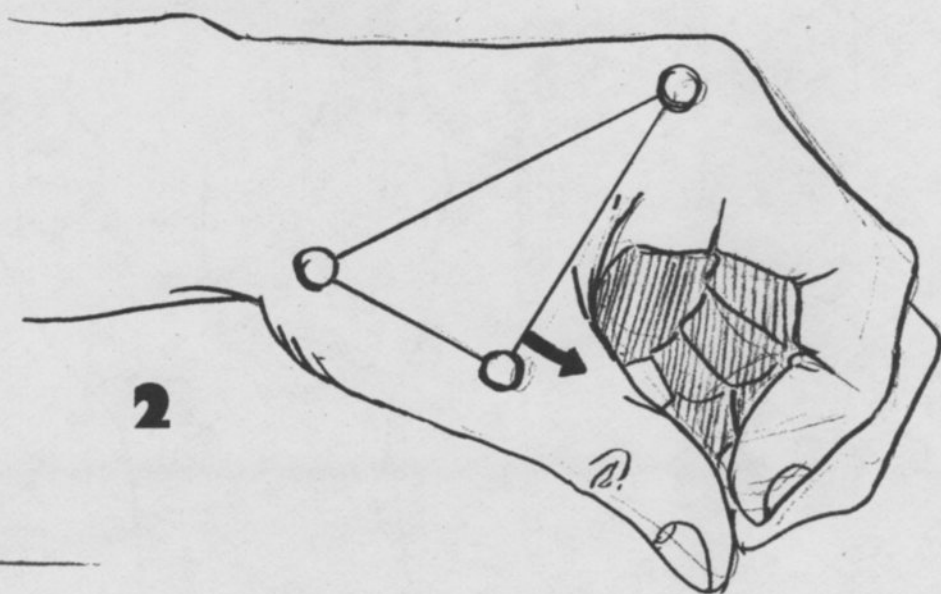
Es muy útil usar figuras para trazar las formas de la mano como lo hemos estado haciendo. Si te das cuenta, la parte de la mano de frente la ocupa un rectángulo, la cual está delimitada por los nudillos de los dedos. El punto A corresponde con el nudillo del dedo índice, y el punto B es el nudillo del dedo pulgar, con el cual se forma un triángulo. De este modo trazamos la mano abierta o cerrada.

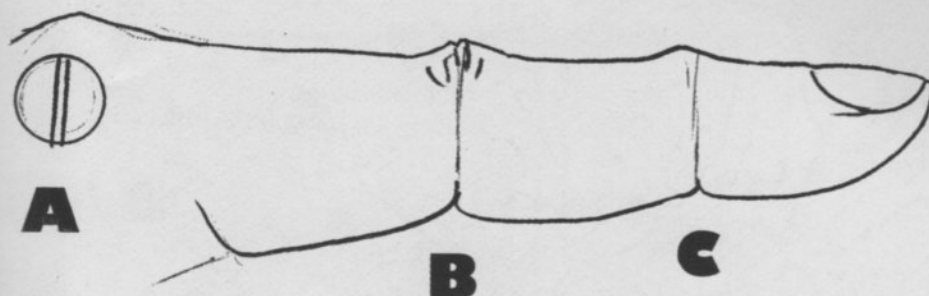


Si eres consciente de las formas geométricas que se forman en la mano, te será más sencillo dibujarla correctamente. En el caso de estas dos manos, lo importante es observar cómo se separa el nudillo del dedo índice con el nudillo del dedo pulgar. Esto modifica la forma del triángulo que se genera dentro de la mano.

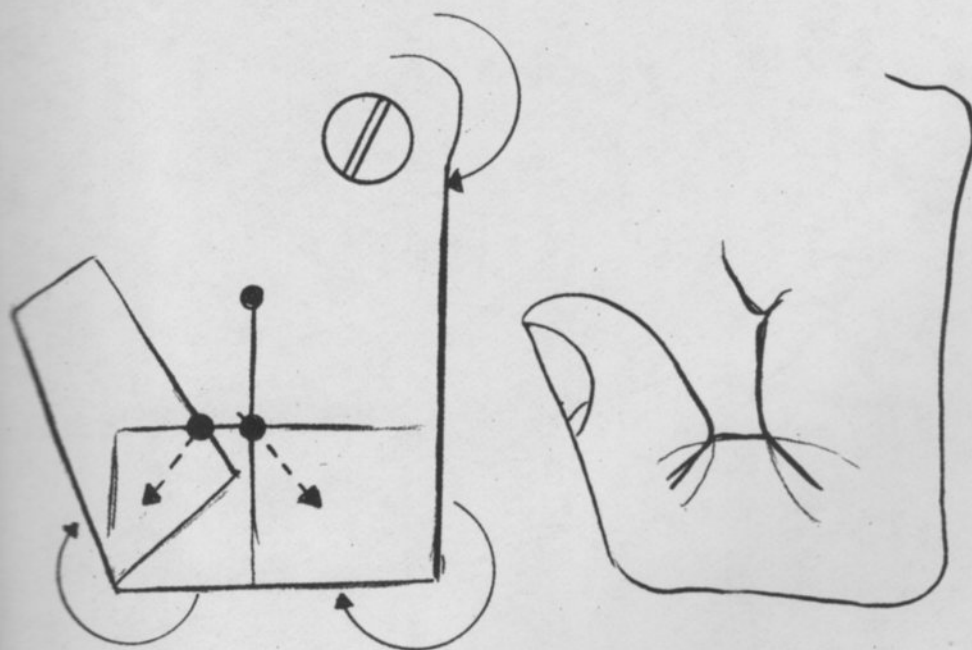


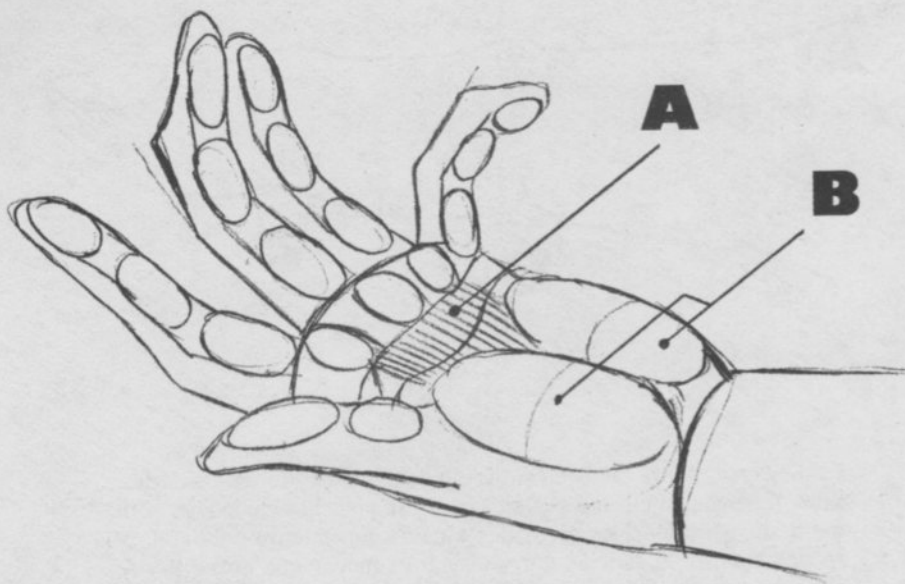
En la figura 1, el nudillo del dedo índice y el nudillo del dedo pulgar están cercanos, lo cual hace que el triángulo esté bastante cerrado, mientras que el triángulo de la figura 2 está más abierto por la separación del nudillo del dedo índice y el dedo pulgar.



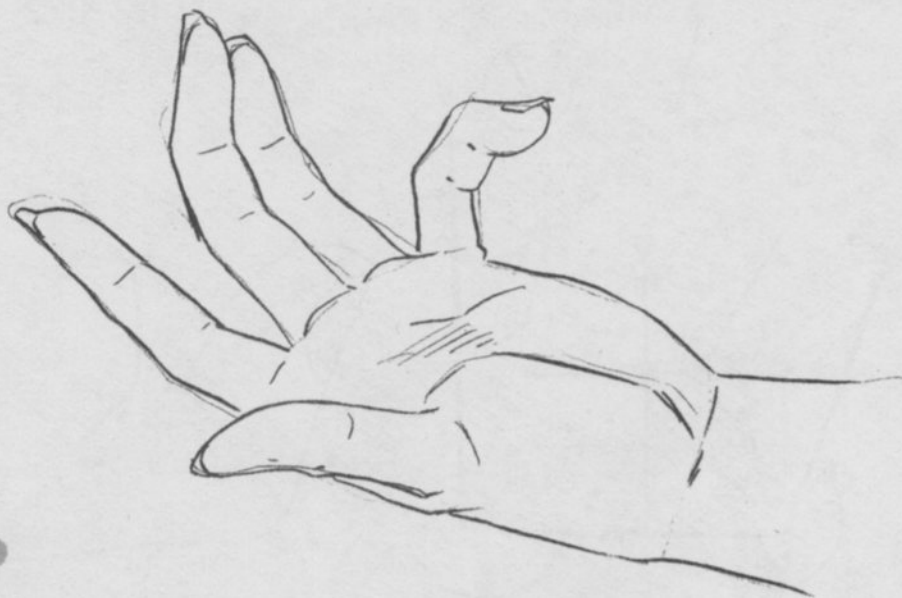


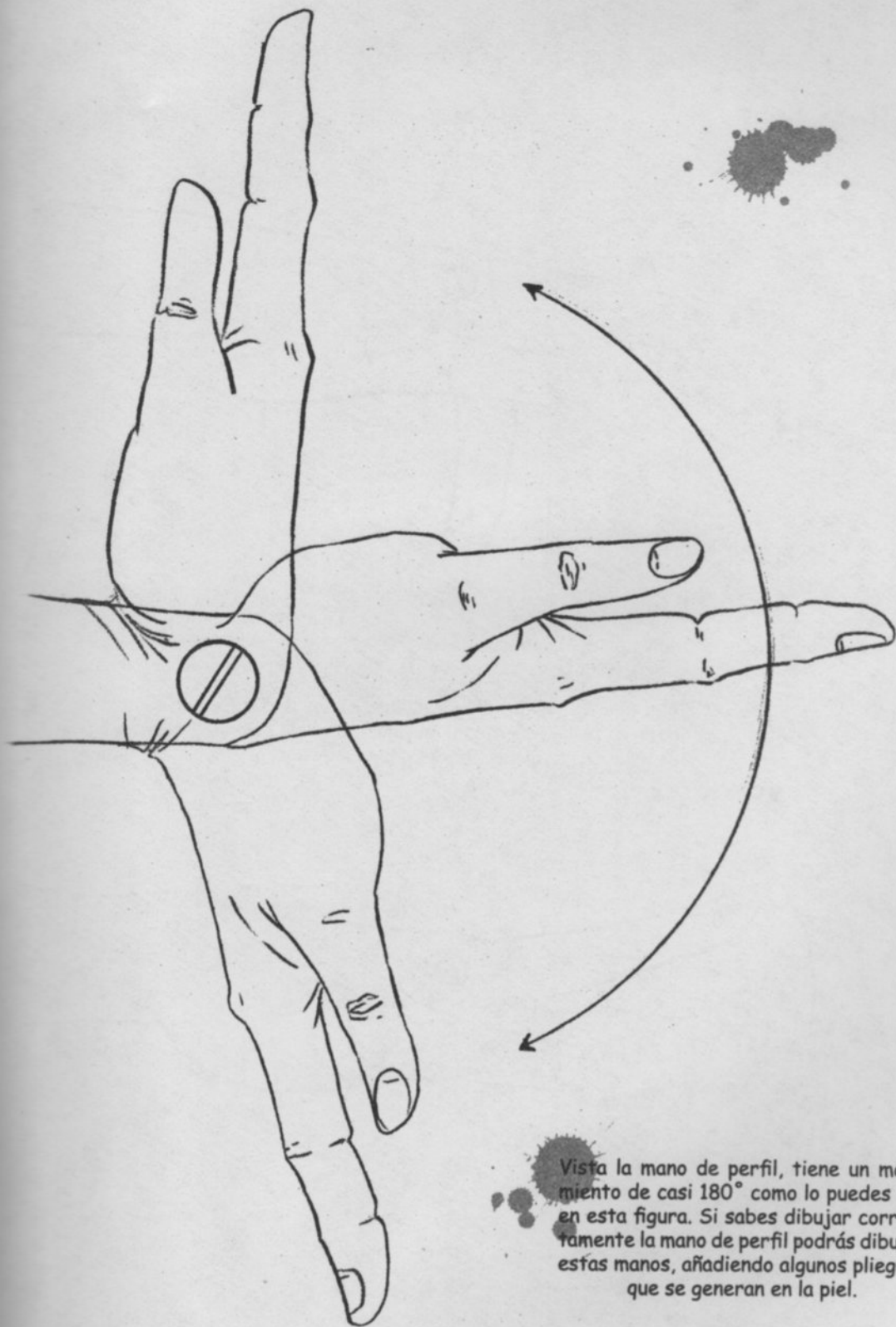
Es muy importante conocer el dibujo del movimiento de los dedos. En A tenemos un círculo que simula el eje principal de movimiento del dedo, y en B y C los otros dos ejes de movimiento del dedo. Si te das cuenta, la sección entre A y B es mayor que entre B y C, porque la primera falange de cada dedo es mucho más larga que las otras dos. Si usamos cajas para cada sección del dedo, nos daremos cuenta de cómo se mueve el dedo. Como puedes ver, al moverse las cajas se superponen unas con otras. Esto provoca que las secciones internas de los dedos disminuyan su tamaño, mientras que las secciones externas lo conserven.



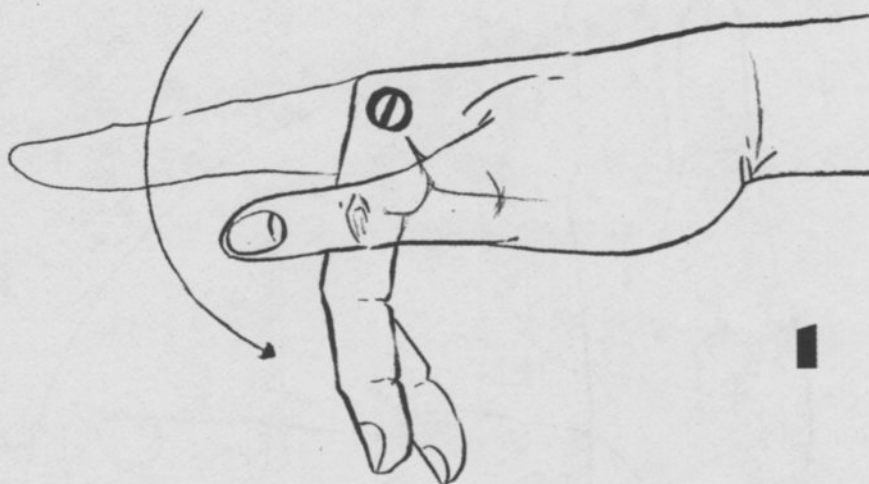


La mano tiene sus abultamientos y sus declives. El más grande abultamiento que podemos observar en la mano lo tenemos en B en la almohadilla de la palma de la mano; y el declive más grande, por encima de estas almohadillas (A). Hay abultamientos más pequeños en cada uno de los dedos, y alrededor de éstos encontramos declives. Quizás al dibujar la mano, estos abultamientos y declives no son evidentes; sin embargo, es muy importante estar consciente de ellos para dibujar correctamente la mano.





Vista la mano de perfil, tiene un movimiento de casi 180° como lo puedes ver en esta figura. Si sabes dibujar correctamente la mano de perfil podrás dibujar estas manos, añadiendo algunos pliegues que se generan en la piel.



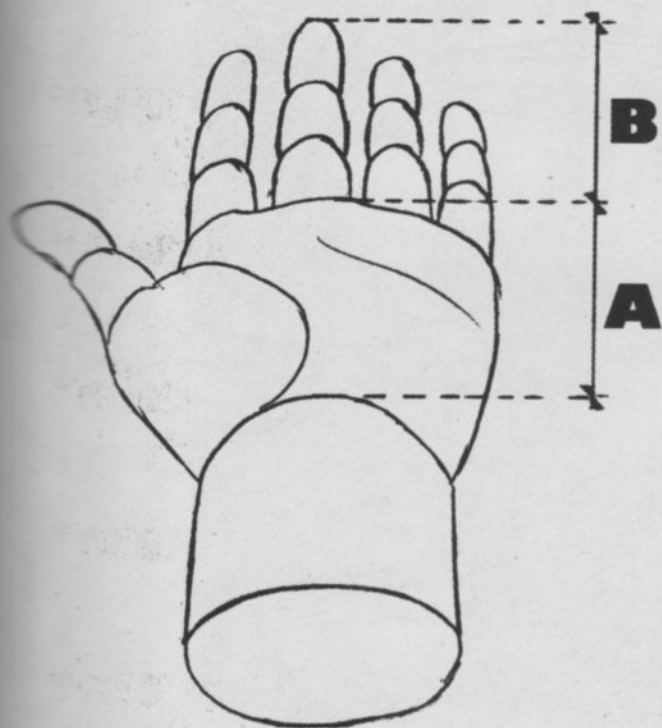
1

En la figura 1, vemos el movimiento de los dedos de perfil hacia abajo. Si te das cuenta, el movimiento es de casi 90° , mientras que en la figura 2 es muy ligero.



2

Cuando vemos la mano inclinada de esta manera, la sección A es más grande que la B. Dibujamos primero las formas de la mano de una manera simplificada. Cada una de las falanges de la mano la hemos simulado con formas cilíndricas para después detallarla. Recuerda lo importante que es el manejo de las figuras geométricas.



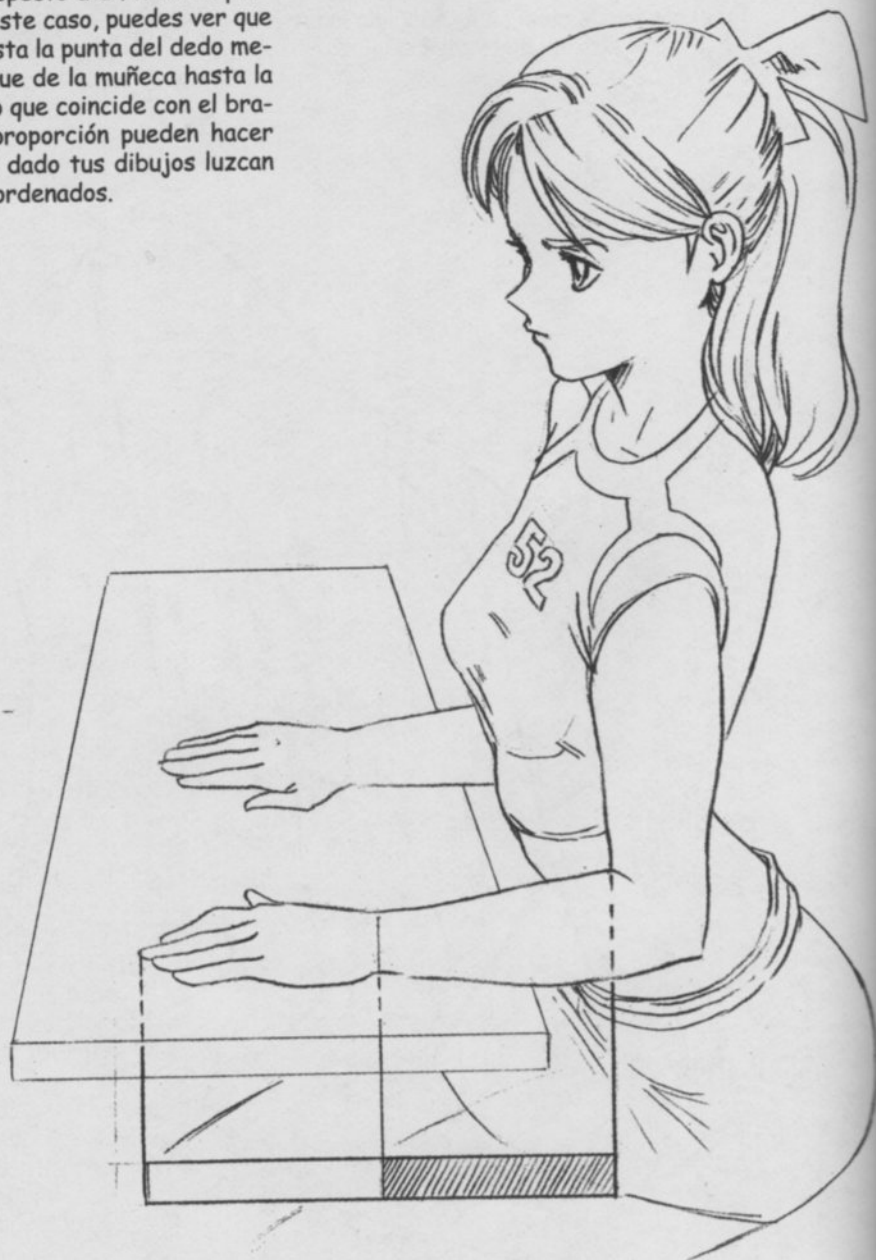


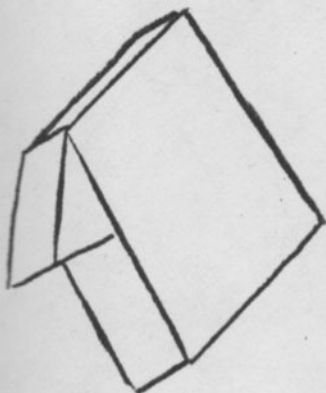
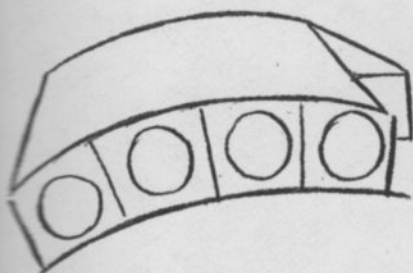
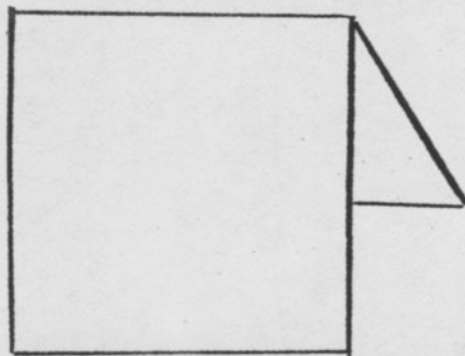
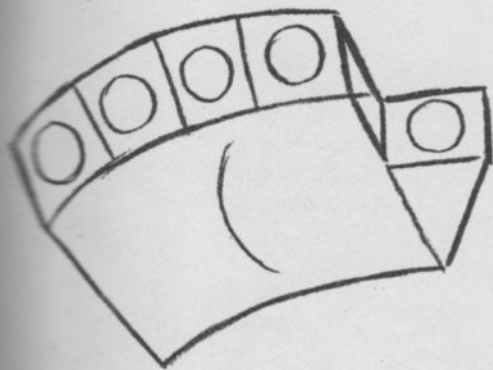
- Es muy importante conocer las proporciones de la mano. En los hombres, mide tanto como el rostro, es decir, desde la barbilla hasta donde comienza el cabello. Claro que puede variar, pueden ser las manos más grandes que el rostro o bien más pequeñas. En el caso de la mujer, éstas son más pequeñas. Y en el caso de la mujer estilo manga, pueden ser aún más pequeñas, pues este tipo de personajes tiene la cabeza muy grande, aunque esto también puede variar dependiendo de la estilización que se le desee imprimir al personaje.

Todas las proporciones del cuerpo de nuestros personajes deben estar bien cuidadas. Los pies, por ejemplo, miden más que las manos, entre una quinta o una cuarta parte más grandes. Esto quiere decir que mide tanto como el total de la cabeza o quizá un poco menos. Dependiendo de la estilización del dibujo, el pie puede medir más o mucho más que el total de la cabeza.



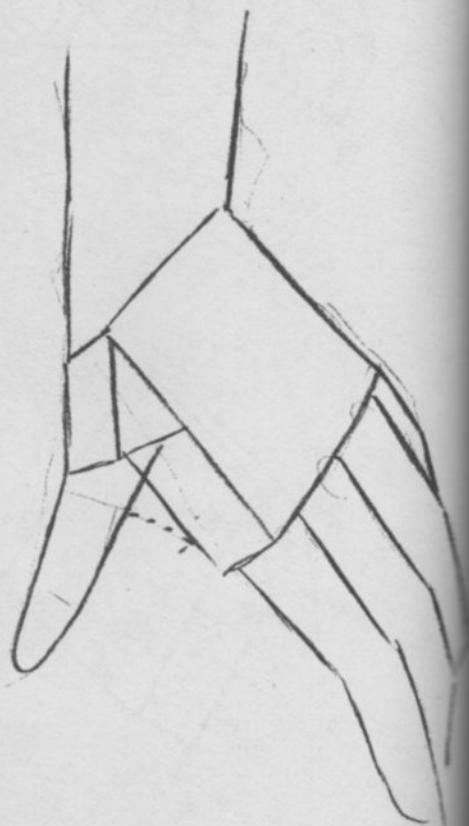
Recuerda que las proporciones de la mano deben verse con respecto a diferentes partes del cuerpo. En este caso, puedes ver que desde la muñeca hasta la punta del dedo medio mide lo mismo que de la muñeca hasta la parte del antebrazo que coincide con el brazo. Estos tips de proporción pueden hacer que en un momento dado tus dibujos luzcan más ordenados.

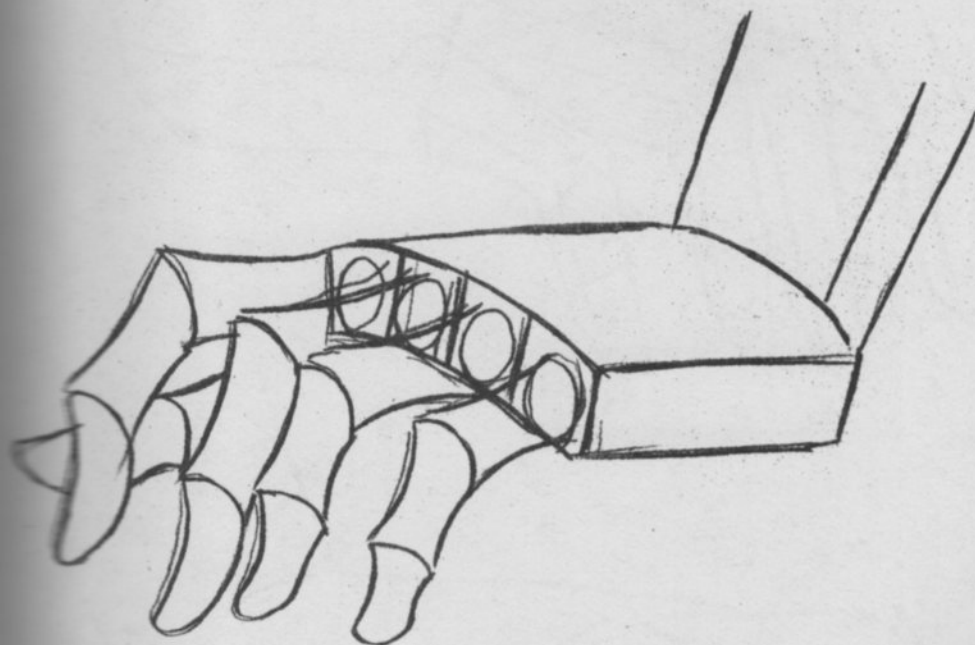
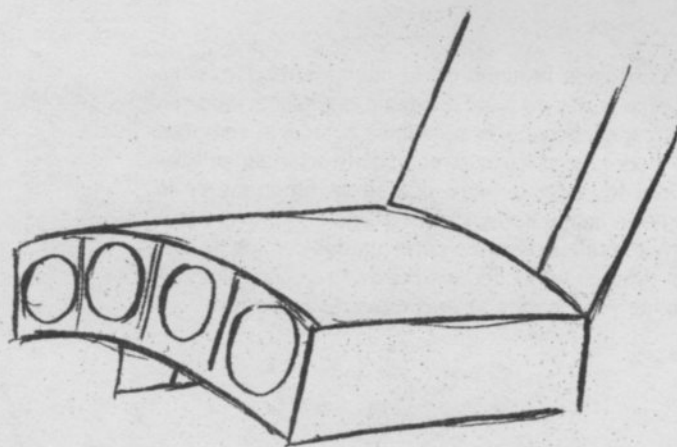




Ahora observaremos la mano desde un punto de vista tri-dimensional a diferencia de cómo la hemos visto antes. Usando una figura similar a la que usamos en páginas anteriores (cuadrado con un triángulo en la parte lateral), pero ahora con sus tres dimensiones. Para esto además colocamos pequeños círculos que son el lugar donde se colocarán cada uno de los dedos de la mano. Es importante que notes que la "caja" de la mano está ligeramente curvada.

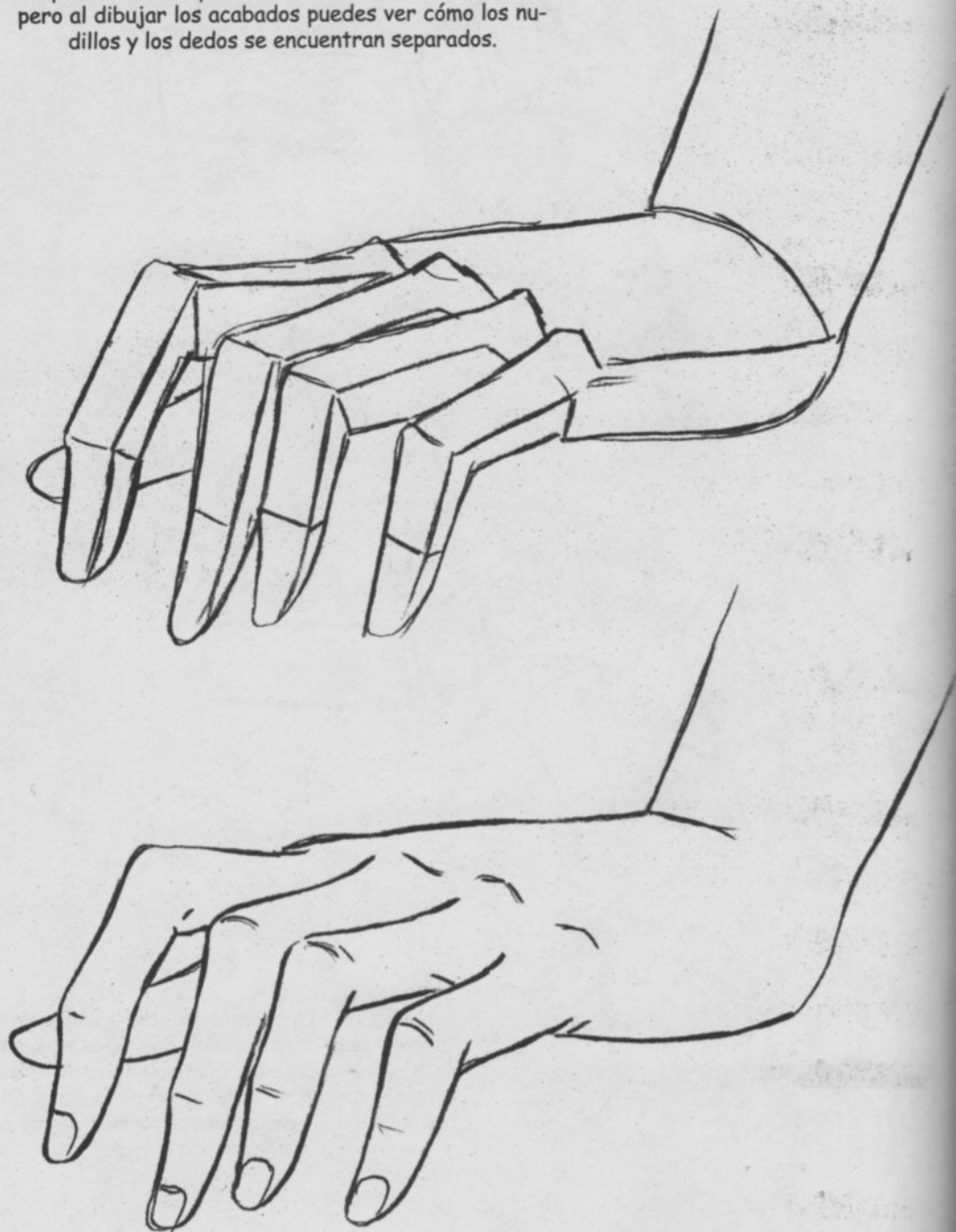
Ahora tenemos un ejemplo de cómo utilizamos esta caja. Como puedes ver, el triángulo se utiliza como la base para trazar el dedo pulgar y del cuadrado sale cada uno de los dedos.



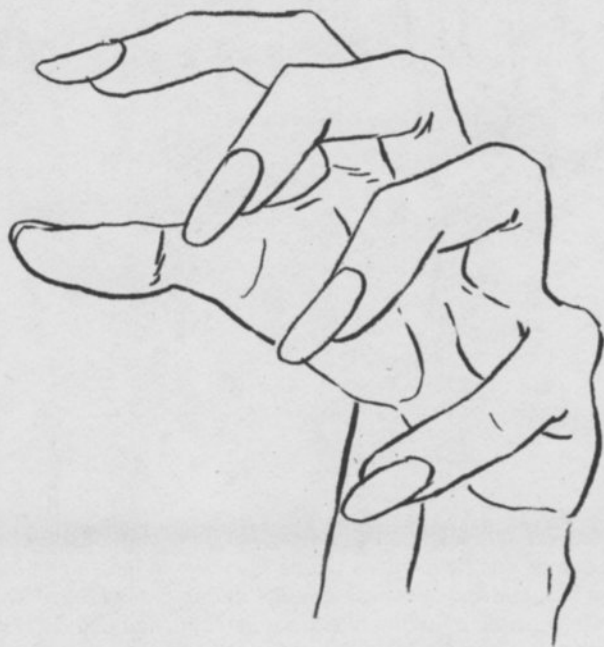
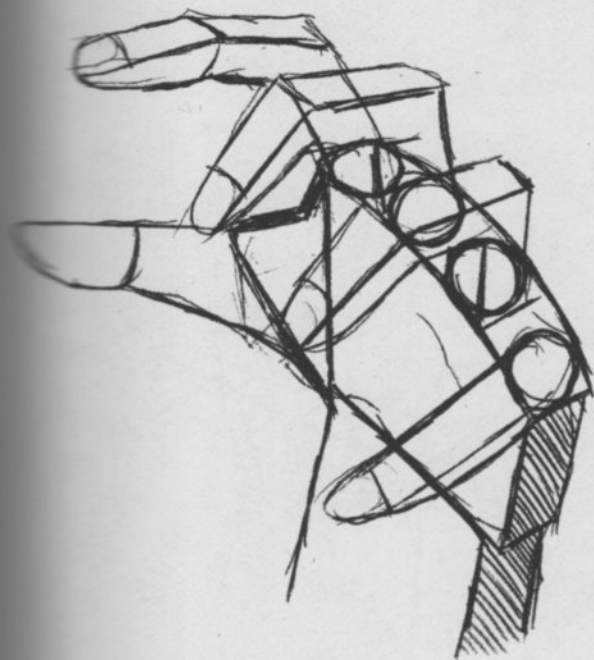


A continuación, observamos otro ejemplo en el cual se distinguen cada uno de los orificios en los que colocaremos los dedos. En esta ilustración, es más evidente la curvatura de la "caja" de la mano. Observa también que los dedos tienen formas curvas como si tuviesen una cintura.

Aquí manejamos la mano de la página anterior, pero desde otro punto de vista. Primero la visualizamos con formas cuadradas. Si deseáramos colocarle sombras a esta mano, estas formas nos facilitarían su colocación, pero lo hacemos para que se entienda mejor la forma de la mano. Pon especial atención en la manera en que los nudillos parecen estar unidos con los dedos, pero al dibujar los acabados puedes ver cómo los nudillos y los dedos se encuentran separados.

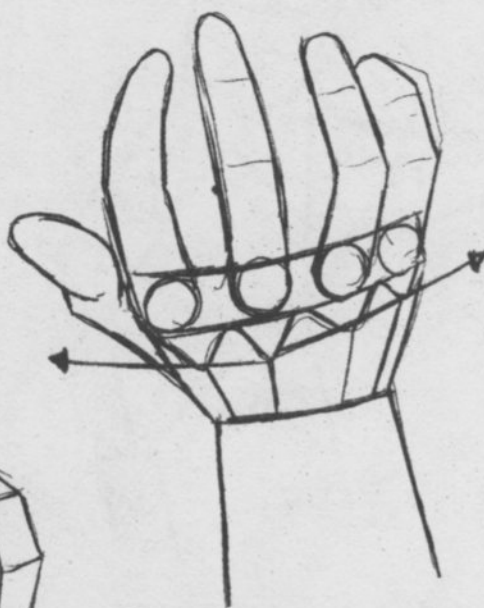


En este ejemplo, la mano tiene un movimiento más expresivo. Nuevamente utilizamos el método de la caja y el triángulo para trazarla. Es notable cómo de cada orificio sale un dedo con formas cuadradas, cada una de las cuales tiene desde luego tres secciones. Dibujar las uñas largas hace que la expresión de nuestro dibujo cambie para que luzca más aterrador.

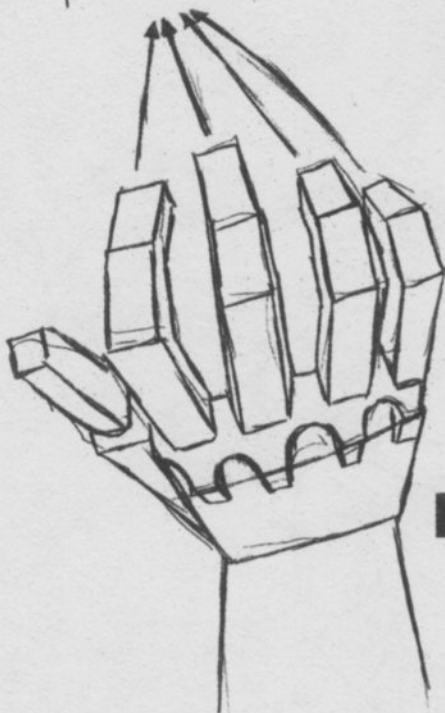




Al analizar esta mano, podemos ver las consideraciones que hemos estado estudiando.

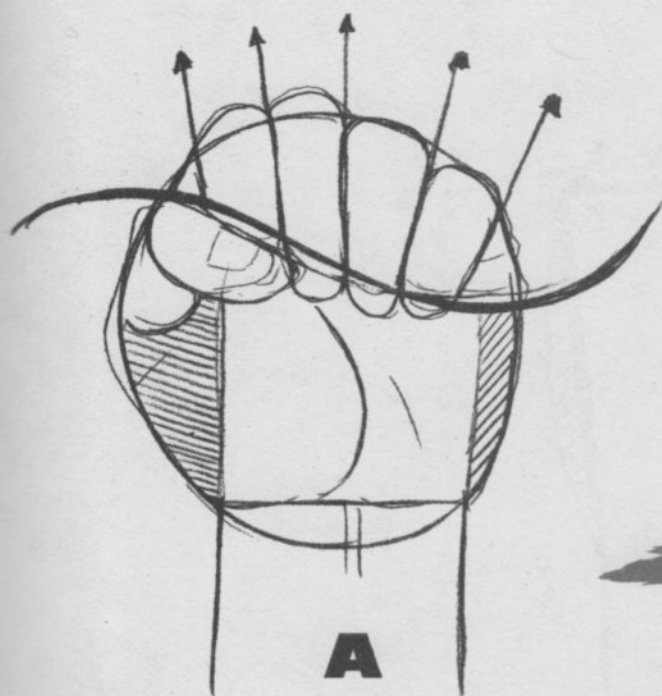


A



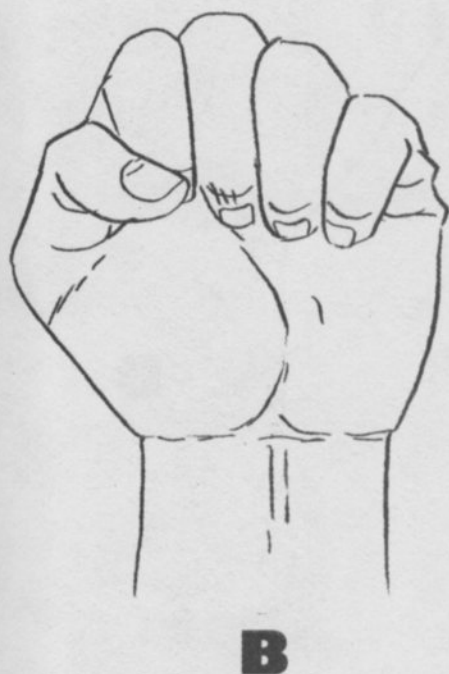
B

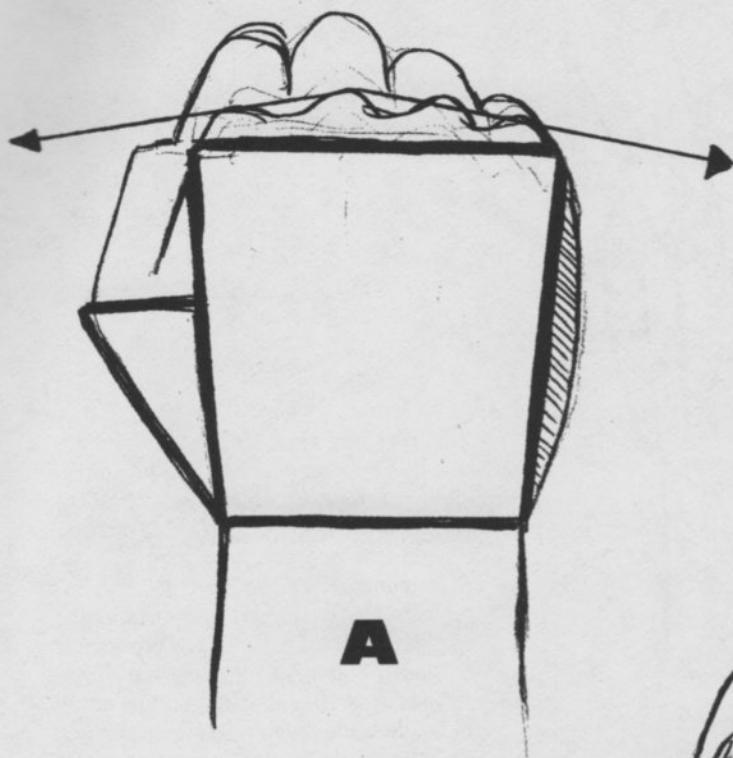
En la figura A, puedes ver que los nudillos llevan una dirección desde el dedo medio hasta el meñique, mientras que llevan otra desde el medio al índice (de acuerdo a las flechas); y en la figura B, puedes observar que los dedos parecen apuntar hacia una dirección en común, de acuerdo a las flechas dibujadas en cada uno de ellos. También nota la forma con la que se trazaron los nudillos de una manera más cuadrada.



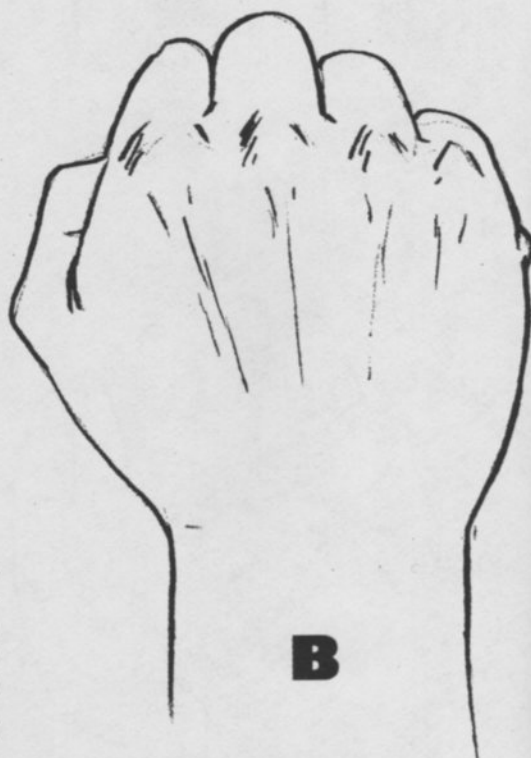
LA MANO CERRADA

En la figura A, se pueden apreciar algunas consideraciones que tiene la mano cuando se encuentra cerrada. Primero la línea curva que pasa por encima del dedo pulgar y atraviesa cada uno de los dedos describiendo a su paso una línea curva; por otra parte, si seguimos las líneas de los dedos con flechas, te darás cuenta de que las flechas se separan unas de otras. Finalmente notarás el espacio que se encuentra sombreado, el cual sobresale si continuáramos el ancho de la mano. Después de esto, colocamos acabados a la mano, es decir, pequeñas arrugas provocadas por su movimiento.



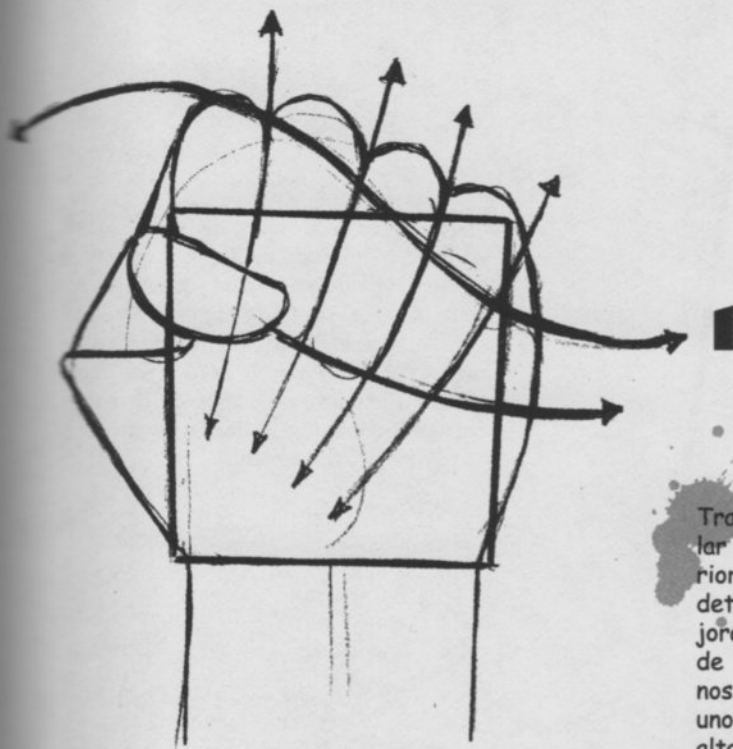


A

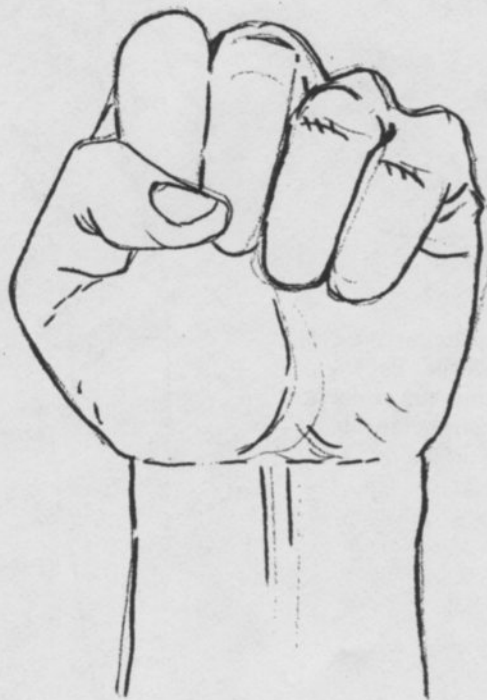


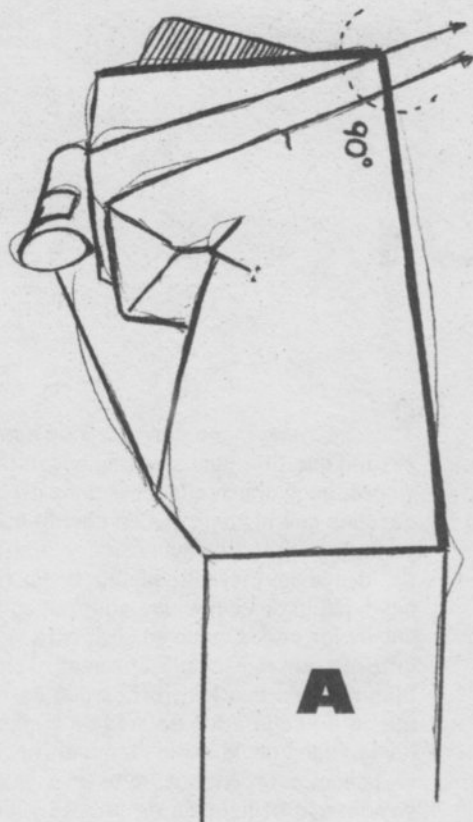
B

Trazamos ahora la misma mano, pero la cara contraria, con el método que hemos estado utilizando. Nuevamente puedes ver en A que el nudillo del dedo medio es el más alto y que desde éste hasta el nudillo del dedo meñique la flecha baja hacia la derecha, mientras que el dedo medio e índice llevan también una dirección hacia abajo, aunque hacia la izquierda. Observa con atención los acabados de la mano en B.

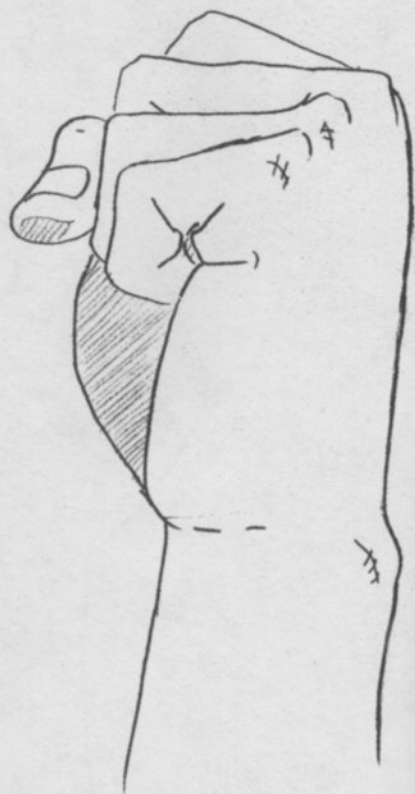


Trazamos una mano cerrada muy similar a la que dibujamos en páginas anteriores, pero ahora observaremos otros detalles que al tomarlos en cuenta mejorarán nuestra comprensión y dibujo de la mano. Ahora la flecha curva (1) nos hace la dirección que adoptan cada uno de los dedos, pero en una parte más alta que en el ejemplo anterior. También notarás que las flechas que están a lado de cada dedo no sólo se dirigen hacia fuera de la mano, también hacia la palma acercándose. Observa nuevamente la utilización de la caja y del triángulo.

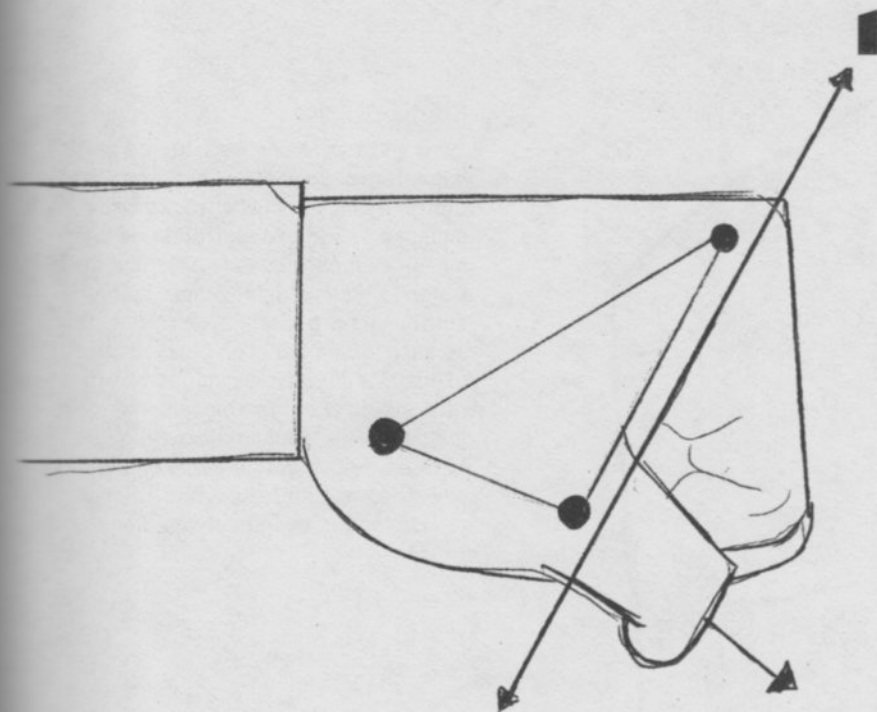




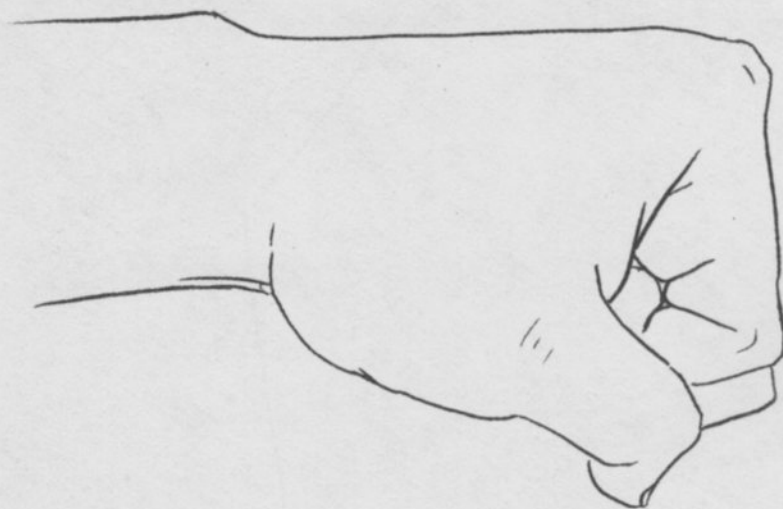
Cuando vemos a la mano de perfil, desde el ángulo del dedo meñique, es posible observar los cuatro dedos, cosa que no sucede al ver el perfil de la mano del lado del dedo índice. Como puedes ver en la figura A, el dedo medio está a 90° con respecto a la parte de arriba de la mano, mientras que los demás dedos llevan otra dirección.

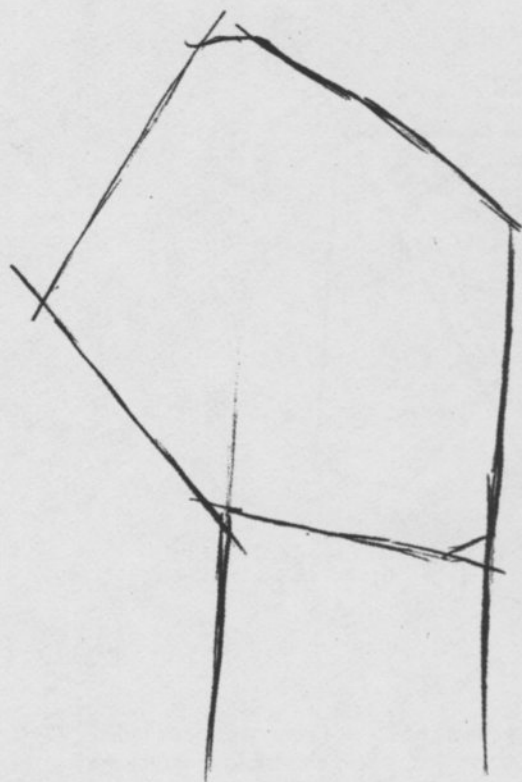


Pon especial atención en las arrugas que se generan en el dedo meñique. Es muy útil aprenderlas de memoria, cosa que lograrás si dibujas en muchas ocasiones esta mano.



Ahora estudiaremos la mano desde el perfil en que se observa. Primero el dedo índice, como lo mencionamos en la página anterior. De los dedos sólo es visible el índice y si acaso una parte del dedo medio. Si pones atención a la flecha 1, te darás cuenta de que ésta lleva una inclinación, la cual atraviesa los nudillos del dedo pulgar y del dedo índice. El triángulo que se trazó puede ayudarte a recordar con más facilidad el dibujo metódico de esta mano. Finalmente recomendamos observar con especial atención las formas que se generan dentro del dedo índice.

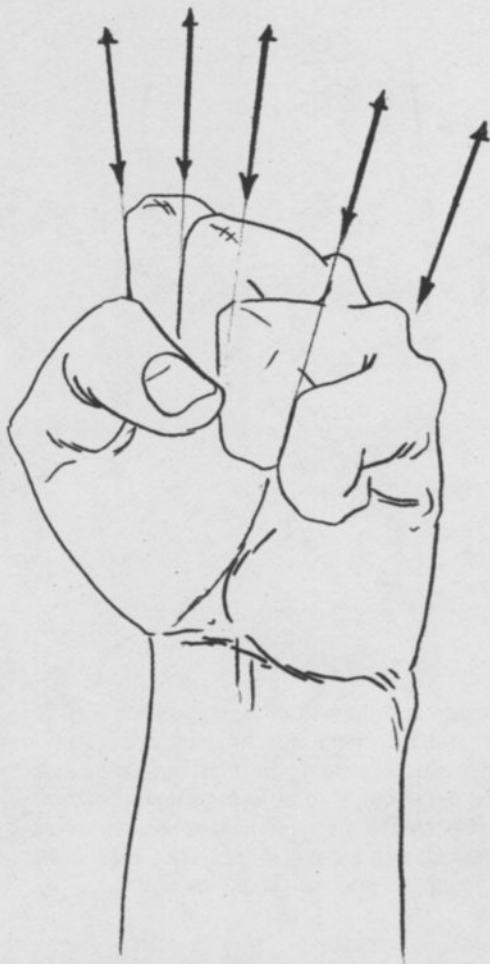
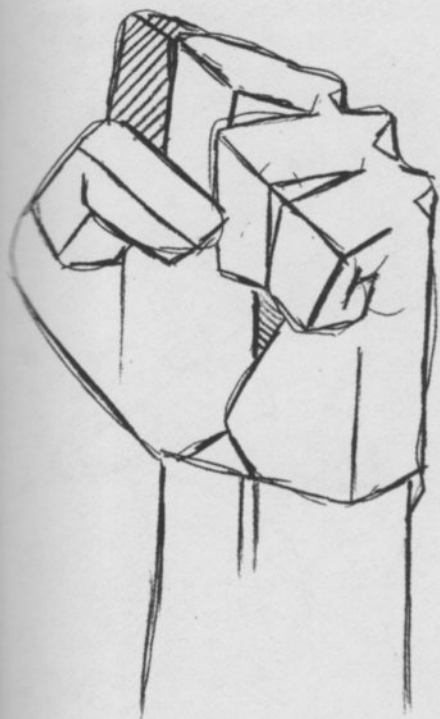


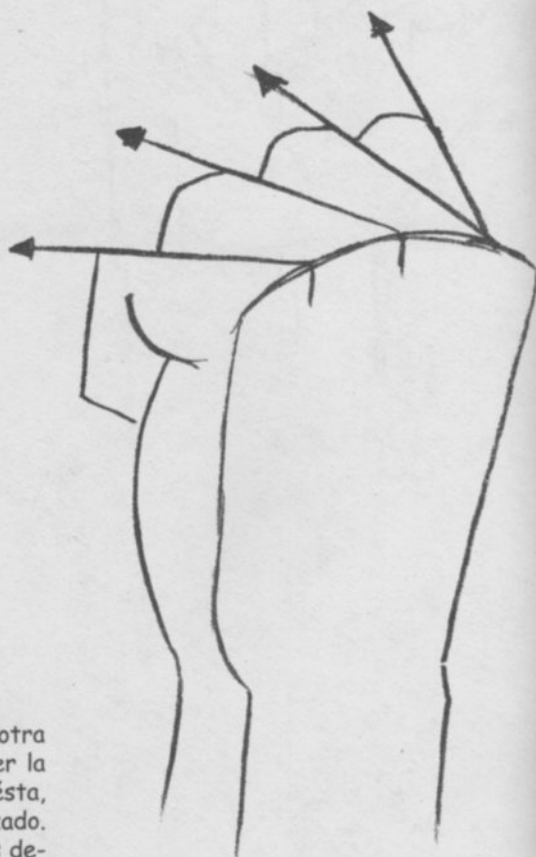
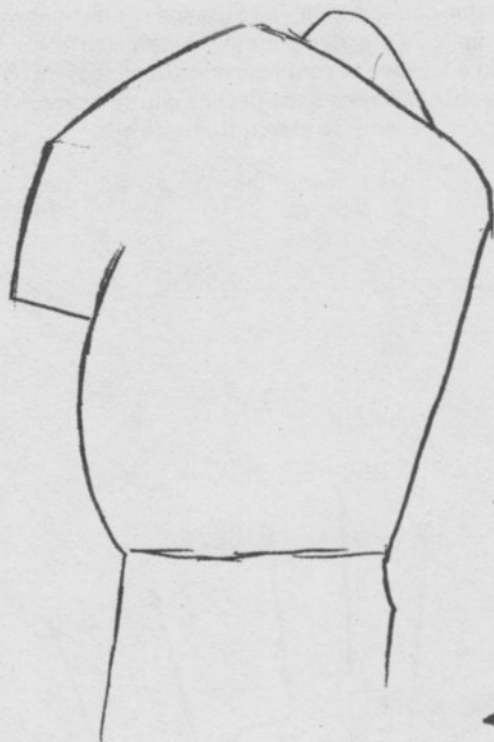


Esta vista del puño cerrado es muy importante de memorizar, pues su dibujo es muy recurrente, es decir, siempre se está necesitando de una mano como ésta cuando estamos dibujando. Primero trazamos sólo su contorno para darnos una idea de su estructura general. Nuevamente utilizamos la línea curva que nos indica las diferentes colocaciones de los dedos de la mano. Recuerda que el dedo pulgar por lo general siempre descansa en la segunda falange de los dedos índice y medio.



Para su mejor comprensión, la trazamos con formas más cuadradas a fin de entenderla mejor. Nuevamente las flechas nos ayudan a ver que si continuáramos las líneas externas de los dedos, obtendríamos unas flechas que se acercan hacia la palma y se alejan fuera de ella.

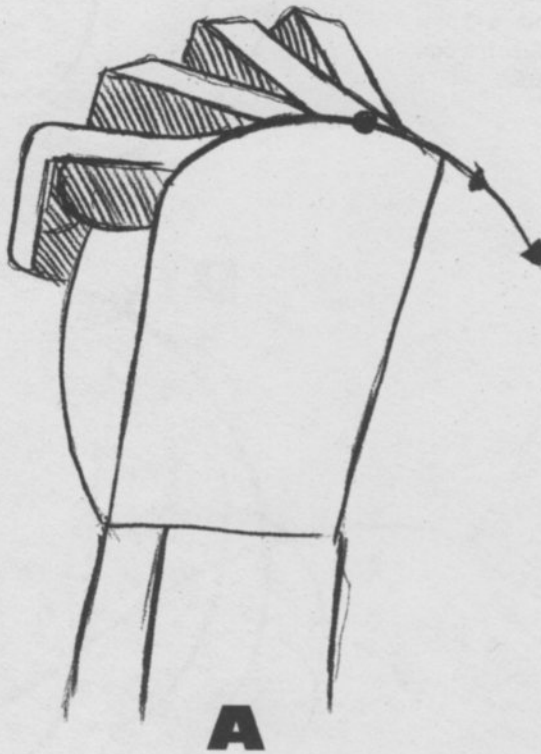




Nuevamente tenemos el puño cerrado en otra posición. Lo primero que hicimos fue hacer la silueta. Si la silueta de tu dibujo es como ésta, quiere decir que tu dibujo está bien realizado. Posteriormente dibujamos cada uno de los dedos, los cuales tienen direcciones diferentes como lo puedes ver en las flechas.



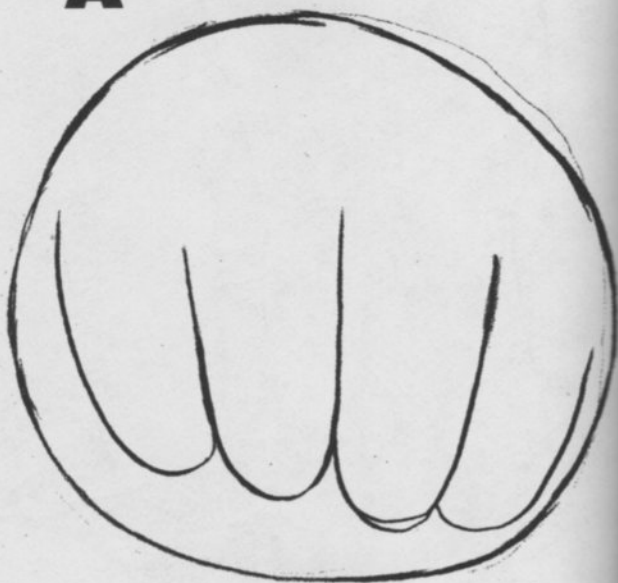
Dibujamos ahora los dedos con formas cuadradas para la mejor comprensión de la figura. Como puedes ver en A, la flecha nos indica la dirección en que se colocan cada uno de los nudillos. Dibujar la mano de esta manera, la hace lucir más estética y con mayor elasticidad, movimiento y elegancia.



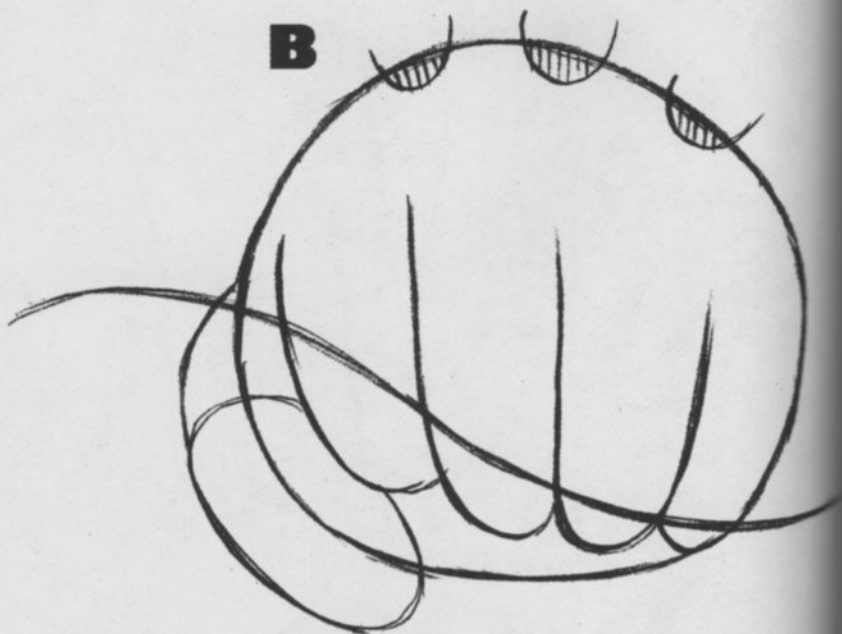
Es muy frecuente dibujar el puño cerrado visto de frente. De manera muy simplificada es similar a un óvalo, al cual le dibujamos los dedos como lo puedes ver en la figura A.

Después colocamos el dedo pulgar y unas pequeñas líneas en forma de "U" en la parte de arriba para dar forma a lo que serán los nudillos. Finalmente una línea que atraviesa los dedos de la mano, la cual nos indica la posición en la que se encuentra cada uno de los dedos.

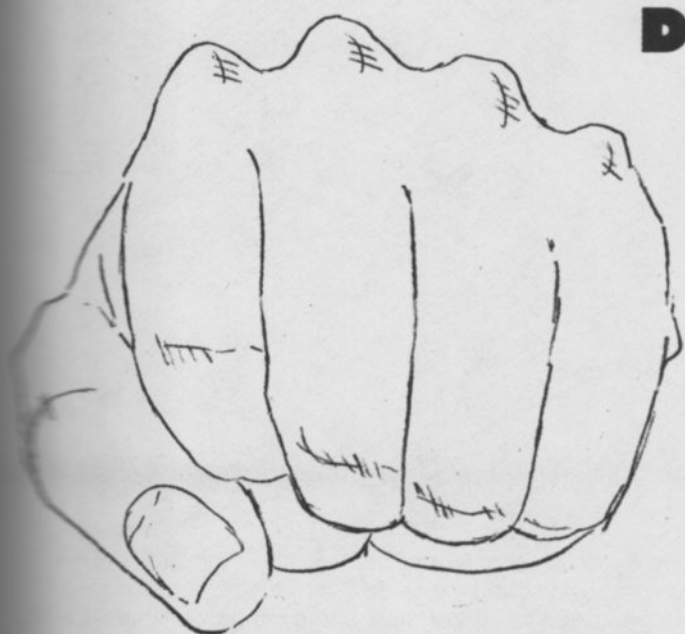
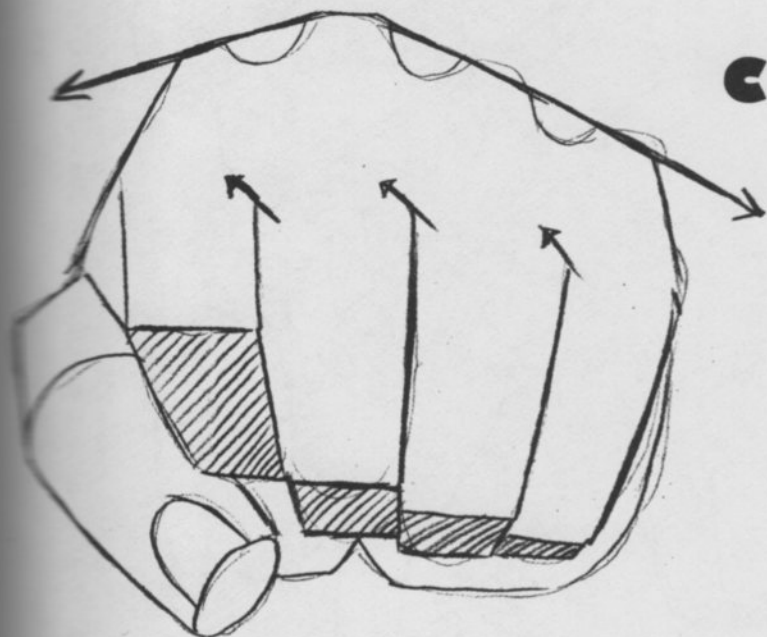
A

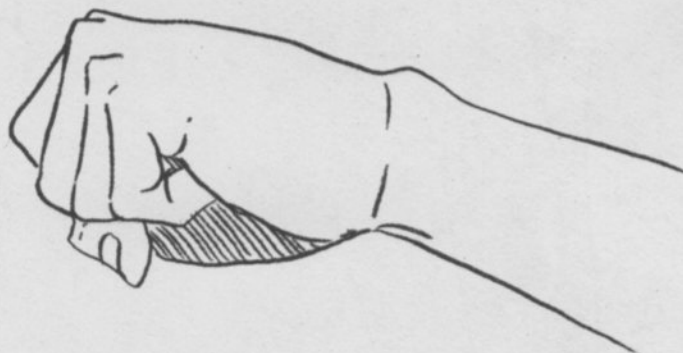
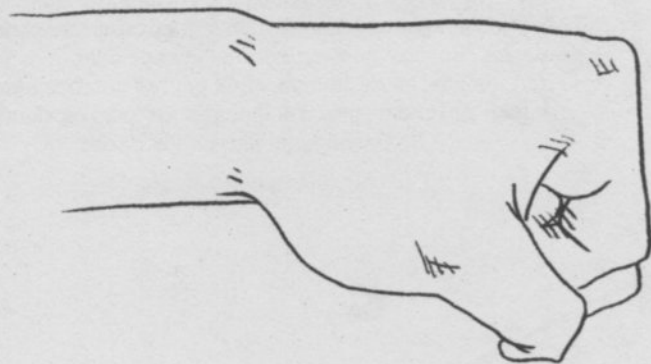


B

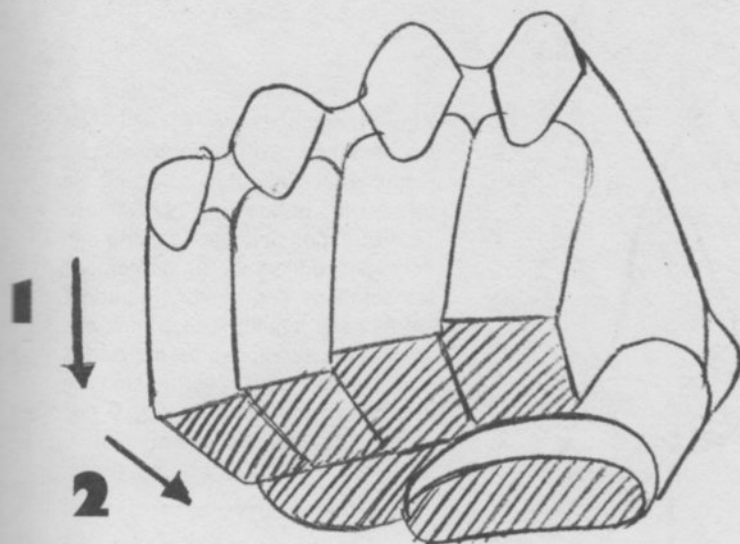


Poco a poco vamos terminando el dibujo de esta mano. En este paso (C), definimos las formas de la mano haciéndolas más cuadradas. Como puedes notar, cada una de las flechas nos indican las direcciones que adoptan las partes de la mano. Las partes sombreadas nos hacen entender más fácilmente las partes donde se flexionan cada uno de los dedos.



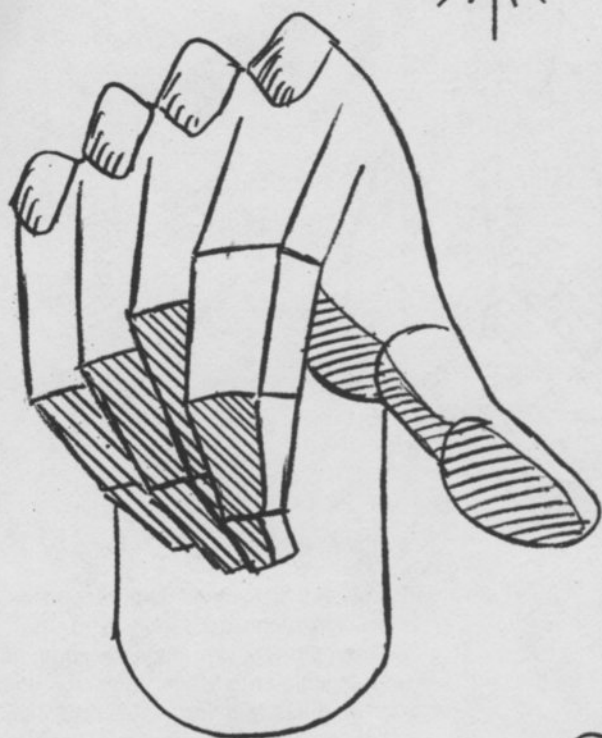


En esta página, tenemos una recapitulación de las manos que hemos estado observando. Siempre que hagas tus prácticas, busca ser lo más autocrítico posible a fin de que tu dibujo esté siempre en mejoría. Esta página te puede servir como una guía de práctica. Busca dibujar cada una de estas manos hasta que te queden muy parecidas. Si tienes dudas, revisa los procedimientos de las páginas anteriores.



Hay partes en la mano que frecuentemente no son alcanzadas por la luz del sol. Por ejemplo, en este puño cerrado, la luz que generalmente viene de arriba ilumina a los nudillos y a la primera sección de los dedos, pero a la segunda sección de los dedos ya no los ilumina. Visto de otro modo, el sol (representado por la pequeña esfera de la parte de arriba) ilumina todo lo que tiene la dirección de la flecha 1, mientras que las partes que siguen la dirección de la flecha 2 se encuentran sombreadas.

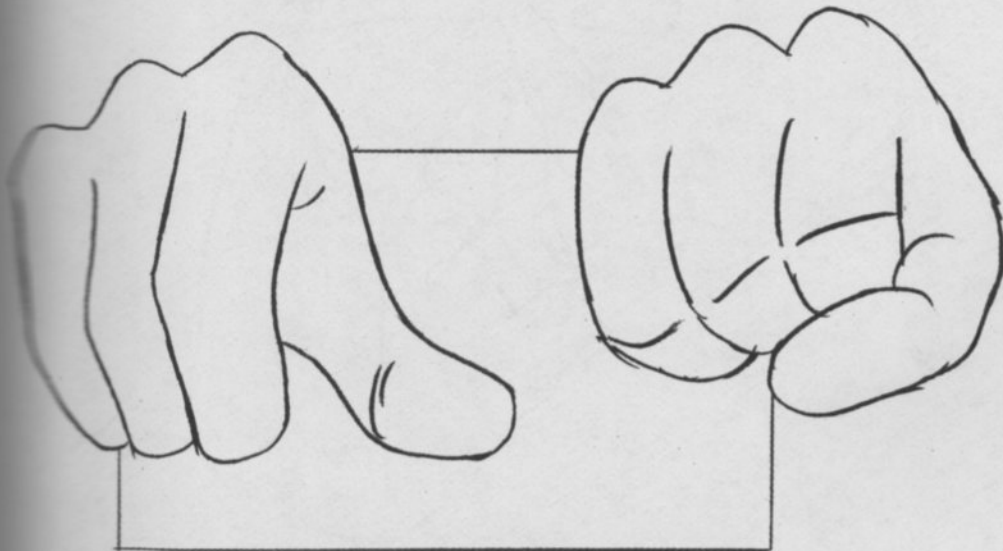
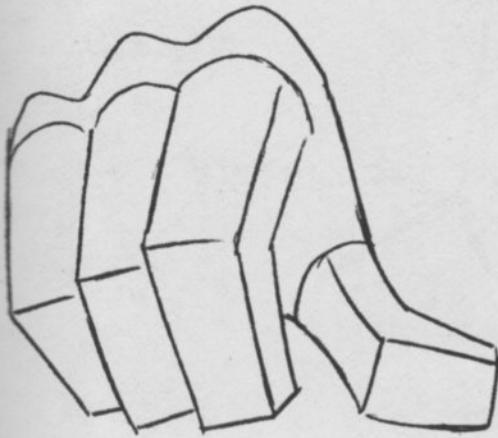


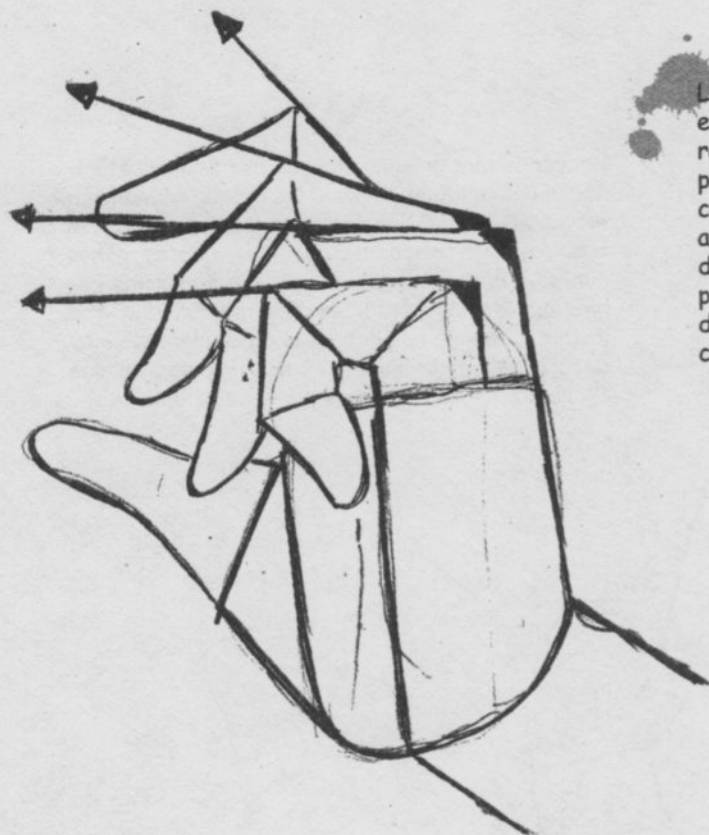


Aquí tenemos otro ejemplo de las sombras que puede tener una mano. Ahora el sol lo colocamos a un costado de la mano. Nuevamente dibujamos primero la mano con formas cuadradas a fin de colocar las sombras con mayor facilidad. De manera similar a la página anterior, las secciones de los dedos que tienen cierta inclinación no son alcanzadas por la luz, y por esta razón las sombreamos.

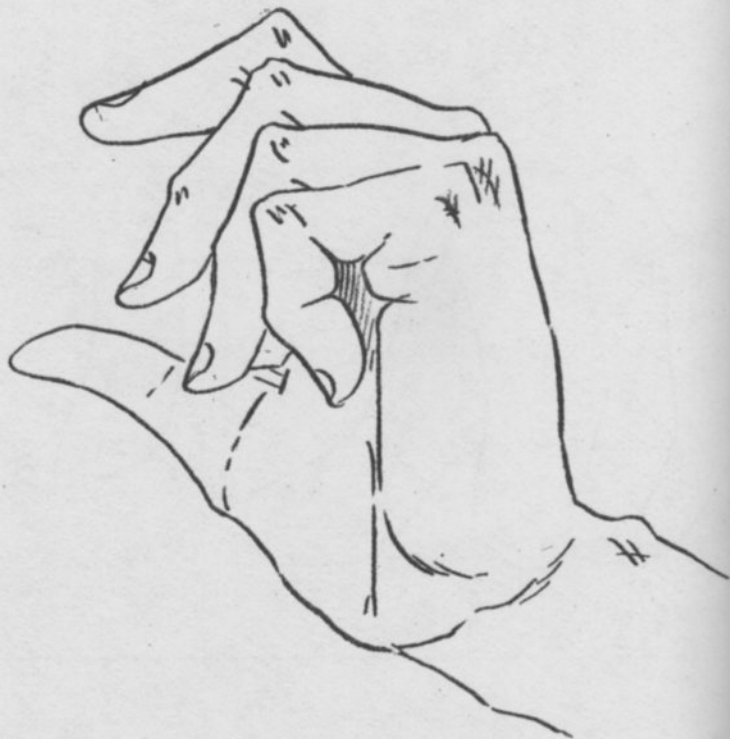


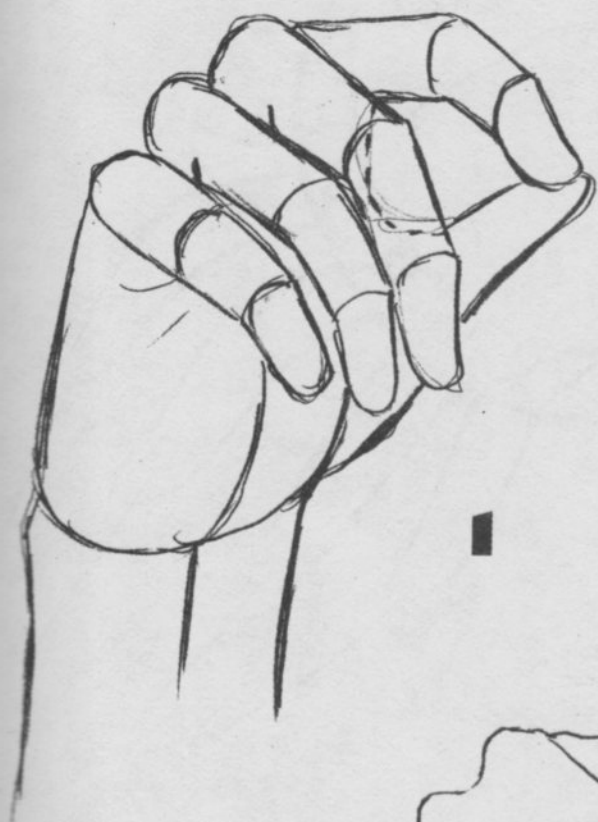
Recuerda que aunque dibujes manos caricaturizadas o simplificadas como las del estilo manga o más sencillas que las realistas, es necesario que conozcas sus formas detalladas. En estas manos con sólo cuatro dedos, se aplican todas las reglas que hemos estudiado con anterioridad. Por lo tanto, aunque no pretendas dibujar manos muy detalladas o anatómicas, es muy importante que conozcas las reglas que en ellas se aplican.



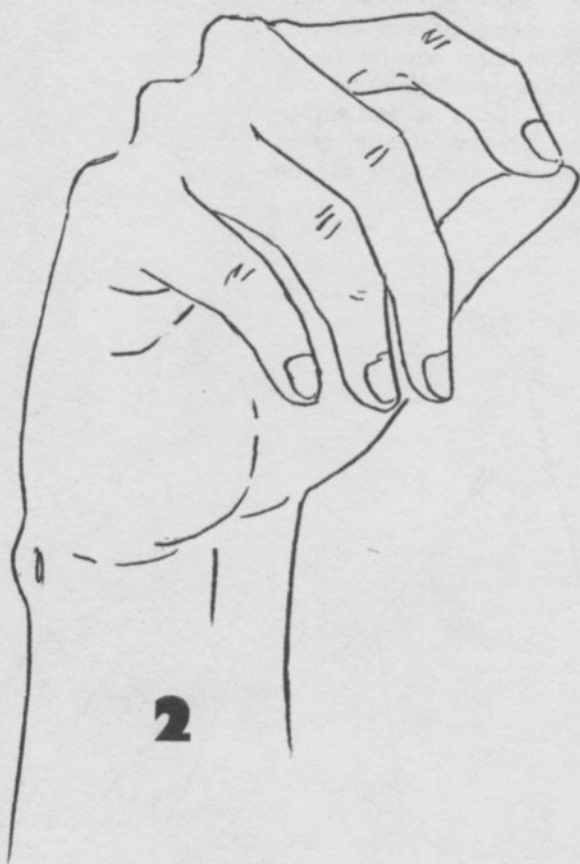


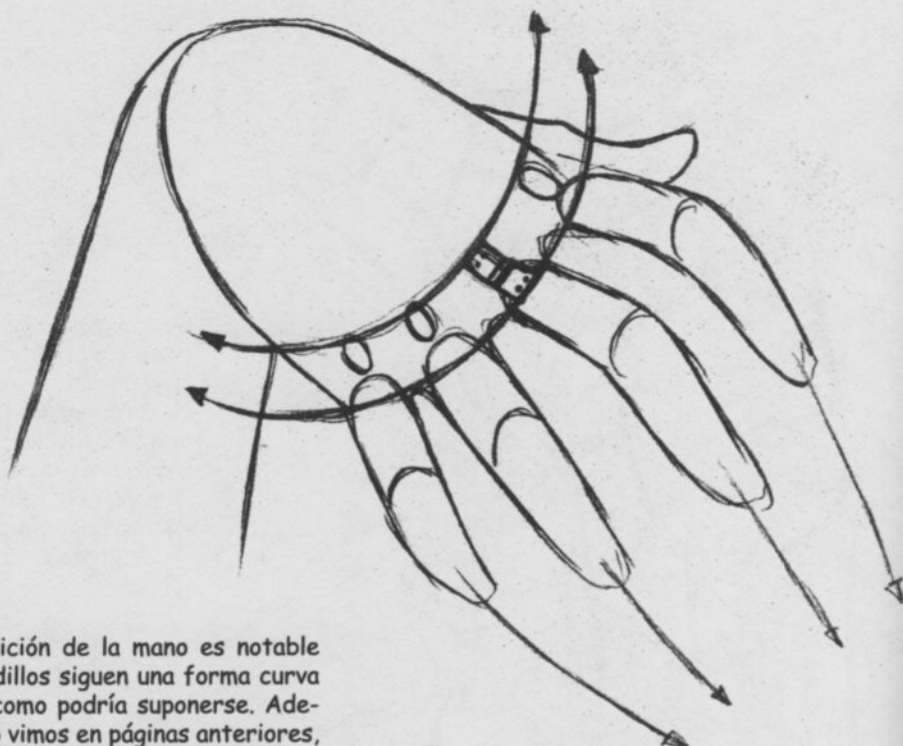
Las formas de la mano suelen ser en ocasiones complejas. Por esta razón, usar procedimientos nos puede facilitar su dibujo. En este caso, cada una de las flechas nos ayudan a colocar cada uno de los dedos de la mano en su sitio. Como puedes ver, cada uno de los dedos se dibuja primero con "cajas", como las que vimos en páginas anteriores en el dibujo del dedo.





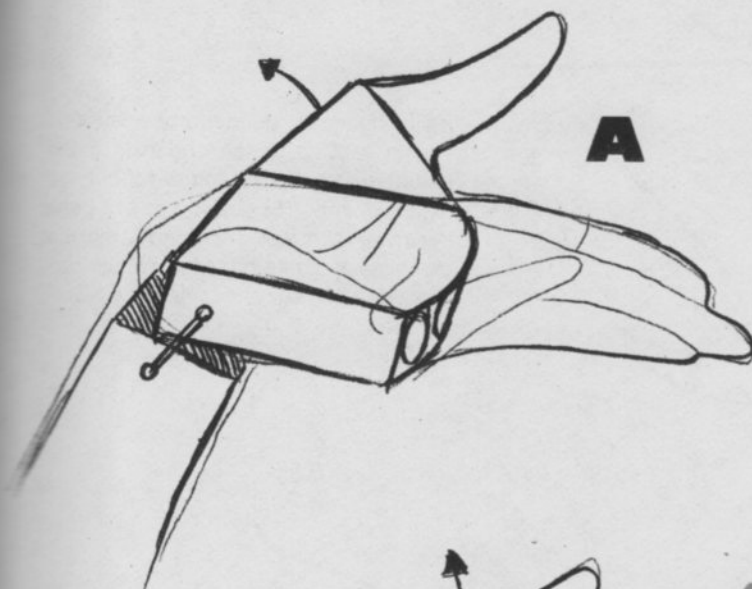
En la figura 1 se puede ver la mano como robótica, en la cual cada sección de los dedos está representada por cilindros. Si te das cuenta, la primera sección de los dedos está unida a los nudillos, pero al dibujar la mano con sus acabados (figura 2) los nudillos y la primera sección del dedo están separados.



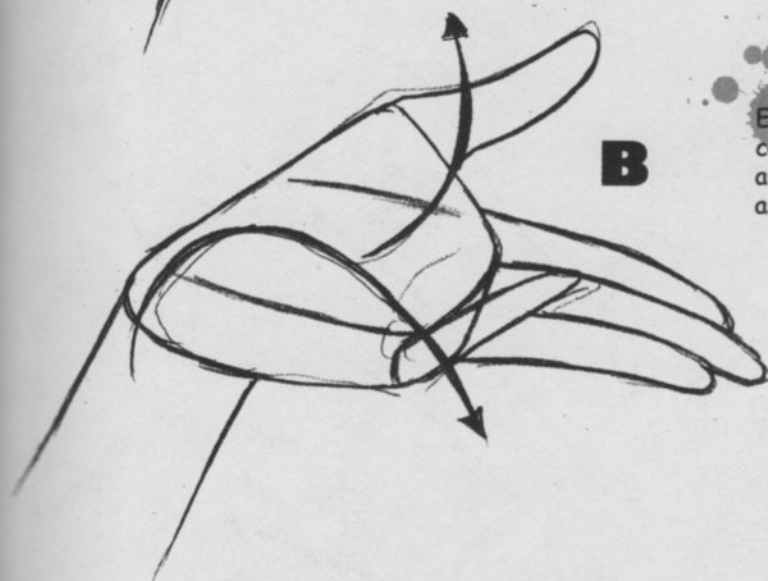


En esta posición de la mano es notable cómo los nudillos siguen una forma curva y no recta como podría suponerse. Además, como lo vimos en páginas anteriores, los dedos señalan hacia adentro (como lo puedes notar en las flechas), lo cual es más evidente cuando se encuentran flexionados. No olvides repetir estos ejercicios el mayor número de veces a fin de perfeccionar tu dibujo.

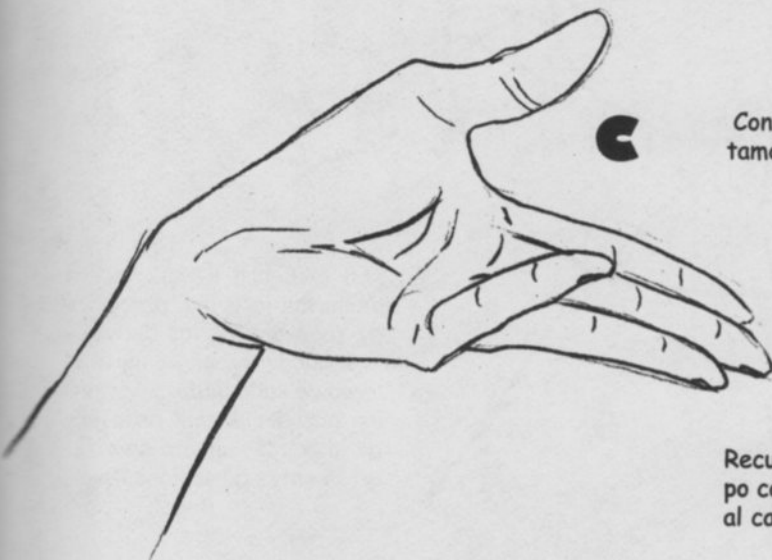


**A**

En la figura A, puedes observar en el cuadrado la forma de la palma y en el triángulo la base del dedo pulgar, así como el movimiento de la muñeca simulado con cajas.

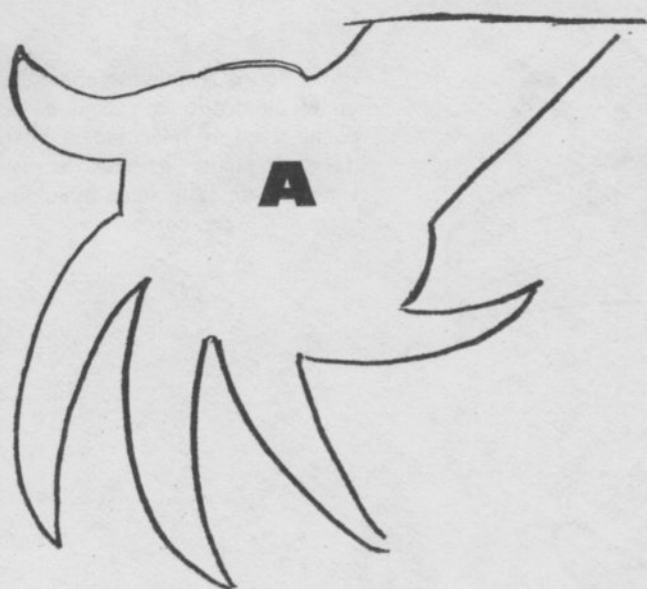
**B**

En la figura B, las flechas nos indican la dirección de las principales arrugas de la palma de la mano, así como la dirección que estas adoptan.

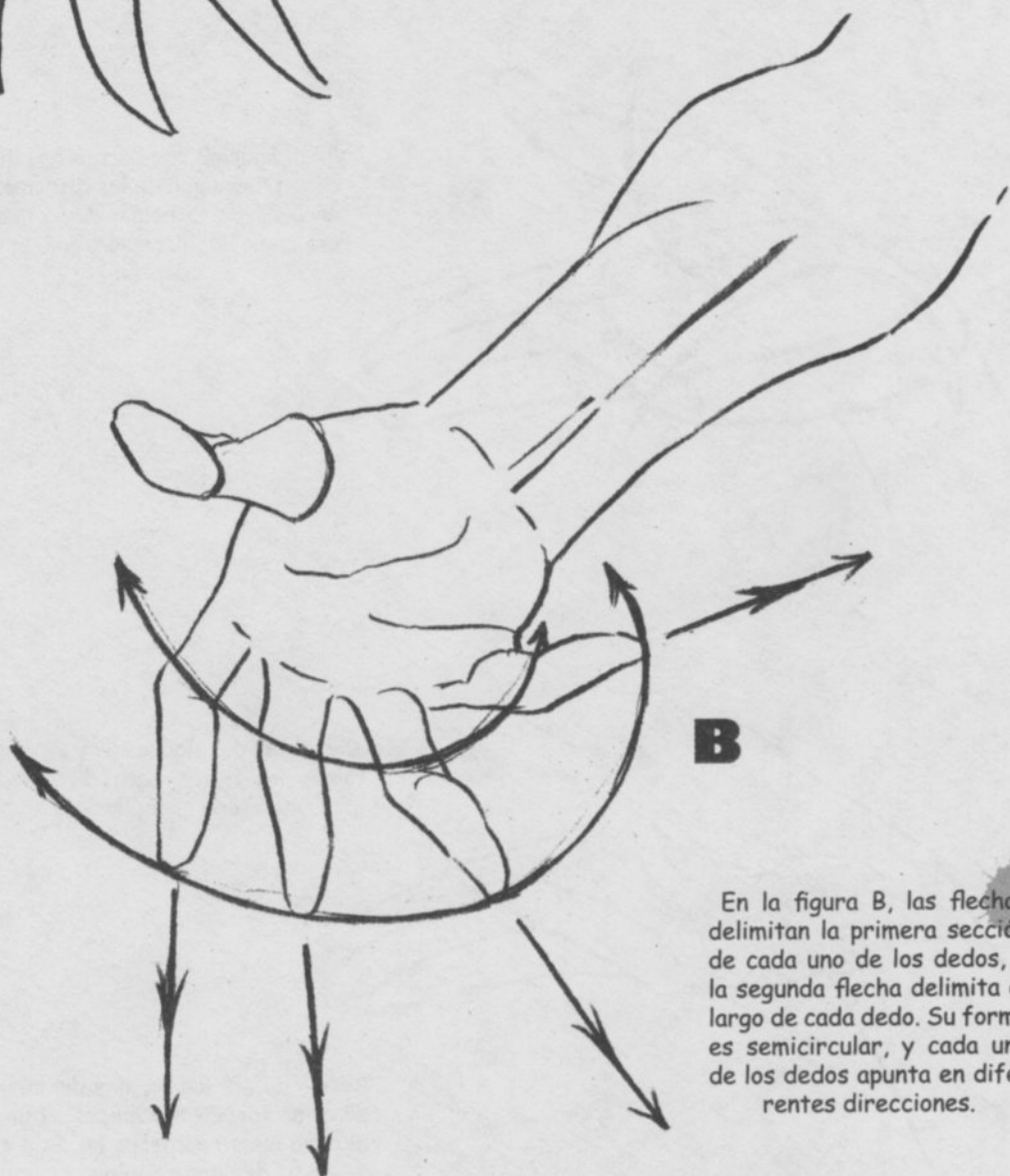
**C**

Con estas dos figuras (A y B), sentamos las bases para dibujar la mano con acabados (C).

Recuerda ver las formas del cuerpo como formas mecánicas, al fin y al cabo nuestro cuerpo no deja de ser una máquina.

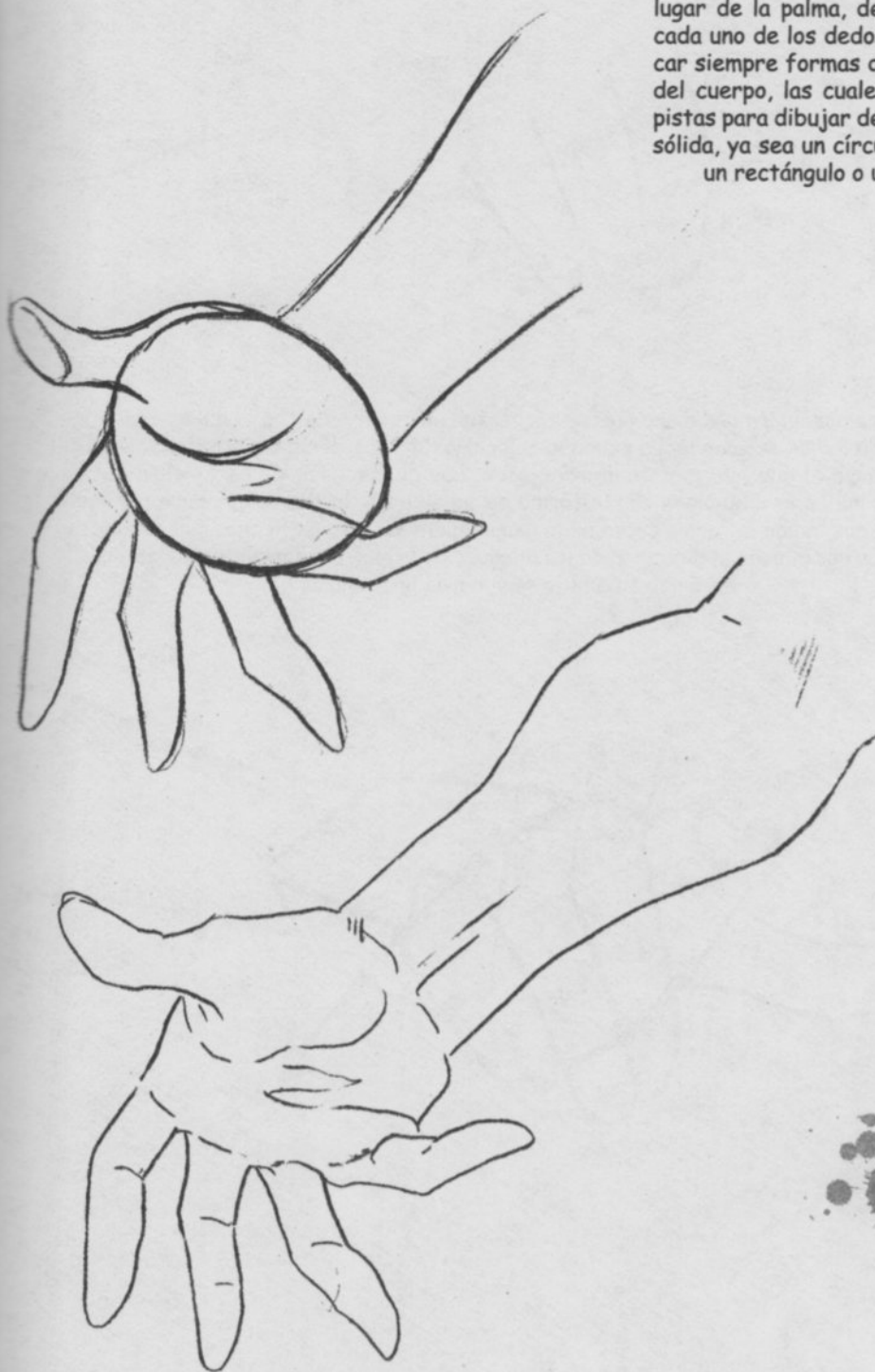


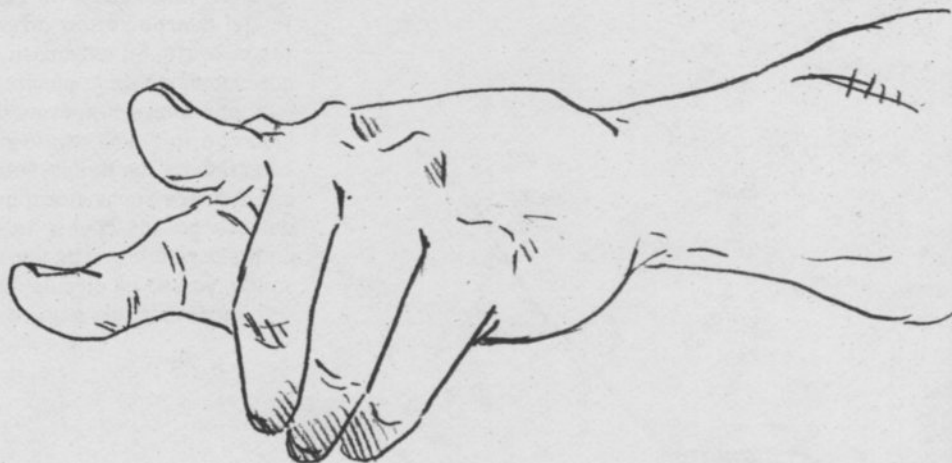
En la figura A, puedes observar una forma gráfica de entender la mano que abajo se ilustra con detalle. Esta mano "gráfica" te puede ser útil para recordar con más facilidad la forma de la mano. Si te das cuenta, los dedos son curvos como en A.



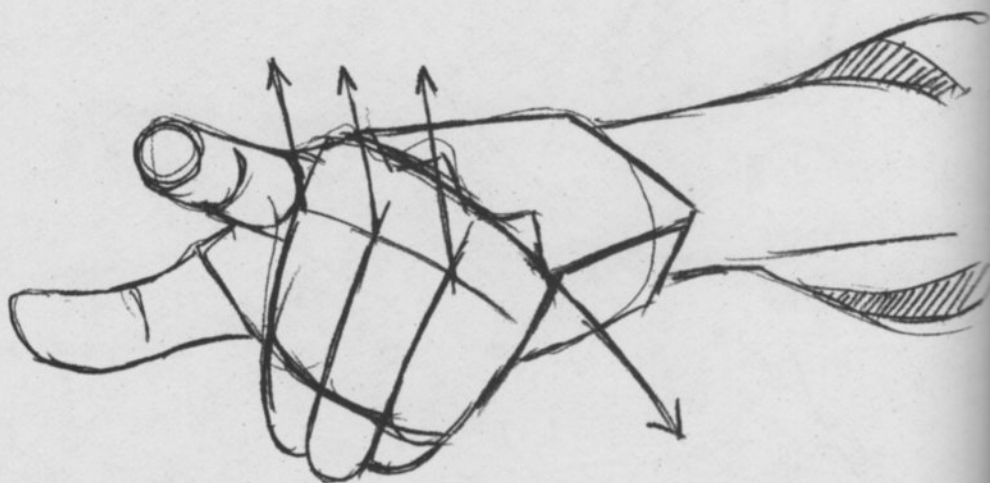
En la figura B, las flechas delimitan la primera sección de cada uno de los dedos, y la segunda flecha delimita el largo de cada dedo. Su forma es semicircular, y cada uno de los dedos apunta en diferentes direcciones.

Es importante observar cualquier parte del cuerpo desde diferentes puntos de vista. En este caso, puedes ver que a la mano de la página anterior se le puede dibujar un óvalo dentro en el lugar de la palma, de la cual se saca cada uno de los dedos. Recuerda buscar siempre formas de figuras dentro del cuerpo, las cuales te pueden dar pistas para dibujar de una manera más sólida, ya sea un círculo, un cuadrado, un rectángulo o un triángulo.





Analizaremos ahora una mano que se encuentra entrecerrada con el pulgar abierto y el dedo índice señalando. La palma la colocamos dentro de un cuadrado tridimensional como el que hemos estado manejando. Los dedos salen de este rectángulo, el dedo índice lo dibujamos con la forma de un cilindro, la flecha que pasa por los nudillos nos indica la forma curva de la mano, mientras que las flechas que salen de los dedos nos indican la dirección de los pliegues de la piel. Memorizar estos detalles hará que tu dibujo se vea más profesional.





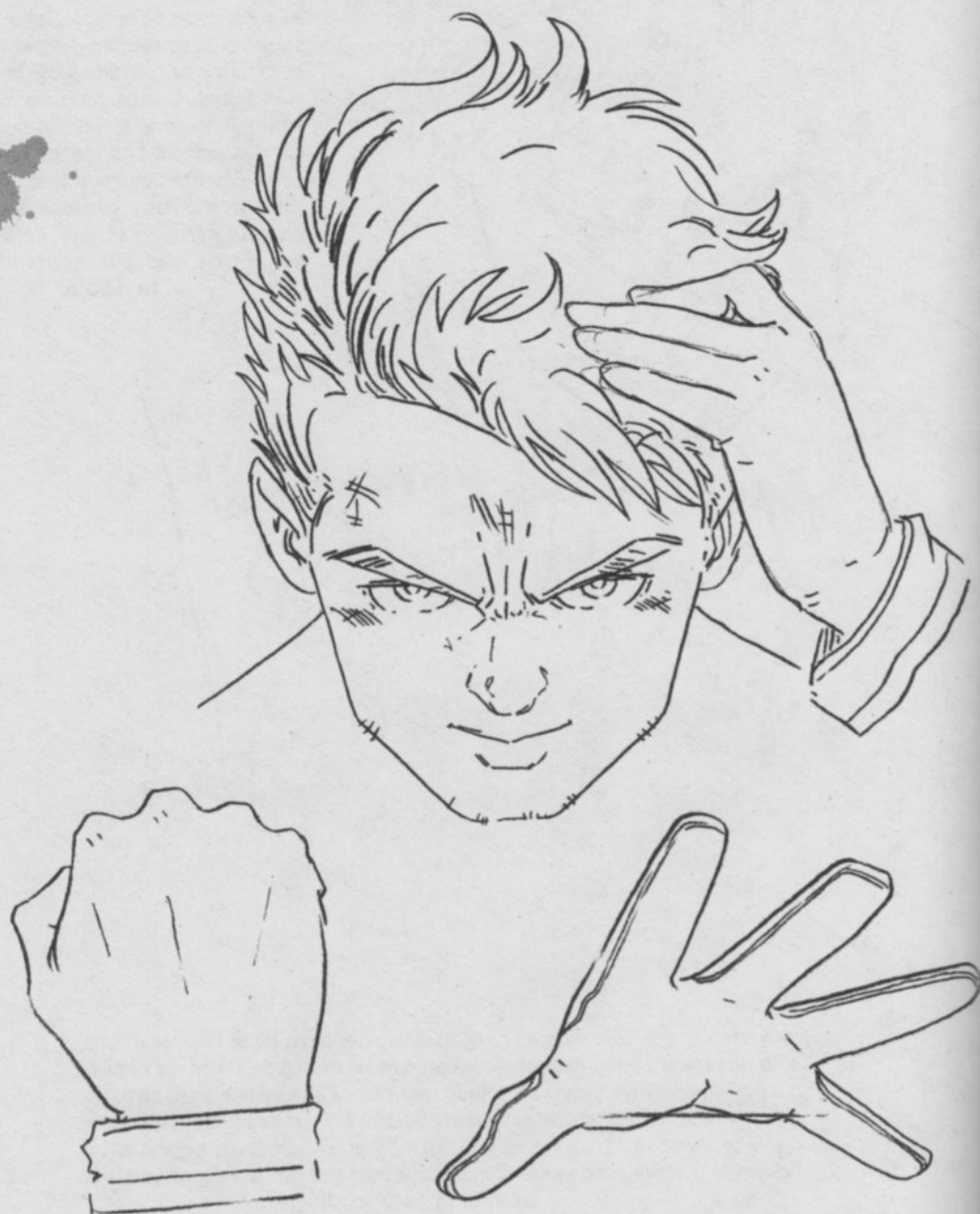
Las manos son un elemento expresivo básico en el dibujo de la figura. Así, por ejemplo, en el dibujo manga, la historieta, el anime, el comic e incluso en el video como en el cine, las manos después del rostro son el elemento que más aparece. Podemos saber si un personaje está triste o feliz por la expresión de su rostro. Si quisiéramos saber el sentimiento del personaje en cuestión y no contamos con una expresión facial, lo más fácil para saber el sentimiento o la situación sería enfocar las manos. Las manos expresan y complementan en todo tiempo los sentimientos de una persona, un actor o, en este caso, un dibujo. Para ilustrar mejor esta idea, puedes ver el siguiente dibujo.



2

El rostro por sí solo expresa seguridad, confianza en sí mismo. Ahora, si lo observas con la mano 1, la idea cambia. Ahora se trata de alguien que está pensativo y que ha tenido una idea y al parecer está satisfecho con ella. Si observas solamente la mano 2, el caso es totalmente distinto. Ahora se trataría de una afirmación. El personaje podría estar hablando o asegurando algo al mismo tiempo que se le ocurre una idea o manifiesta seguridad.

Tenemos el mismo rostro, pero con más manos, las cuales cambian el sentido de lo que expresa el rostro por sí solo. La mano de la izquierda sugiere enojo o victoria; la mano en la cabeza resulta algo confusa, ya que generalmente esta mano expresa dolor, preocupación o angustia, pero la cara indica seguridad o una especie de alegría, ¿que expresión sería la correcta en este caso? La expresión podría ser de sentimientos encontrados o indicar también cierta locura. La mano a la derecha nos da la impresión de que el personaje ejerce poder sobre el espectador, como si quisiera hipnotizarlo o algo así. En este caso, el centro del rostro es la mirada penetrante.



Observa este dibujo. Aunque no tenga manos, podemos sentir algo e intuir el sentimiento del personaje.



Ahora, con esta serie de manos, el dibujo adquiere otro carácter. ¿Tú qué te imaginas?

La connotación más obvia por la colocación y el movimiento en las manos es que nuestro personaje está en una postura de pelea. Esta intención no cambiaría si prefirieras usar la mano que está en primer plano o la que está en segundo. Esto se debe a que la mano que está en segundo plano, por ser un puño cerrado, nos da la impresión de que se desarrolla una pelea.



Si tomamos las mismas posiciones de las manos, pero cambiamos los dedos, la impresión es otra totalmente. Identifica cuál sería el mensaje del personaje en cada caso. Definitivamente un dibujo con manos será más susceptible de comunicarnos algo que uno que no las tiene. Aunque se entienda bien el dibujo solamente con el rostro, dibujando las manos se hace más específico o más completo.



Aquí tenemos un ejemplo bastante claro de lo anteriormente dicho. Por la posición del cuerpo y la expresión en el rostro e inclusive por el fondo, podemos saber que hay un dolor extremo en esta chica. Pero imagínate este dibujo con los brazos cruzados o con las muñecas en postura relajada. Con los puños cerrados, podría parecer enojo antes que dolor, pero con las manos completamente tensas no nos queda duda de lo que intenta expresar el dibujo en su totalidad. Como puedes ver, dibujar las manos es bastante importante.



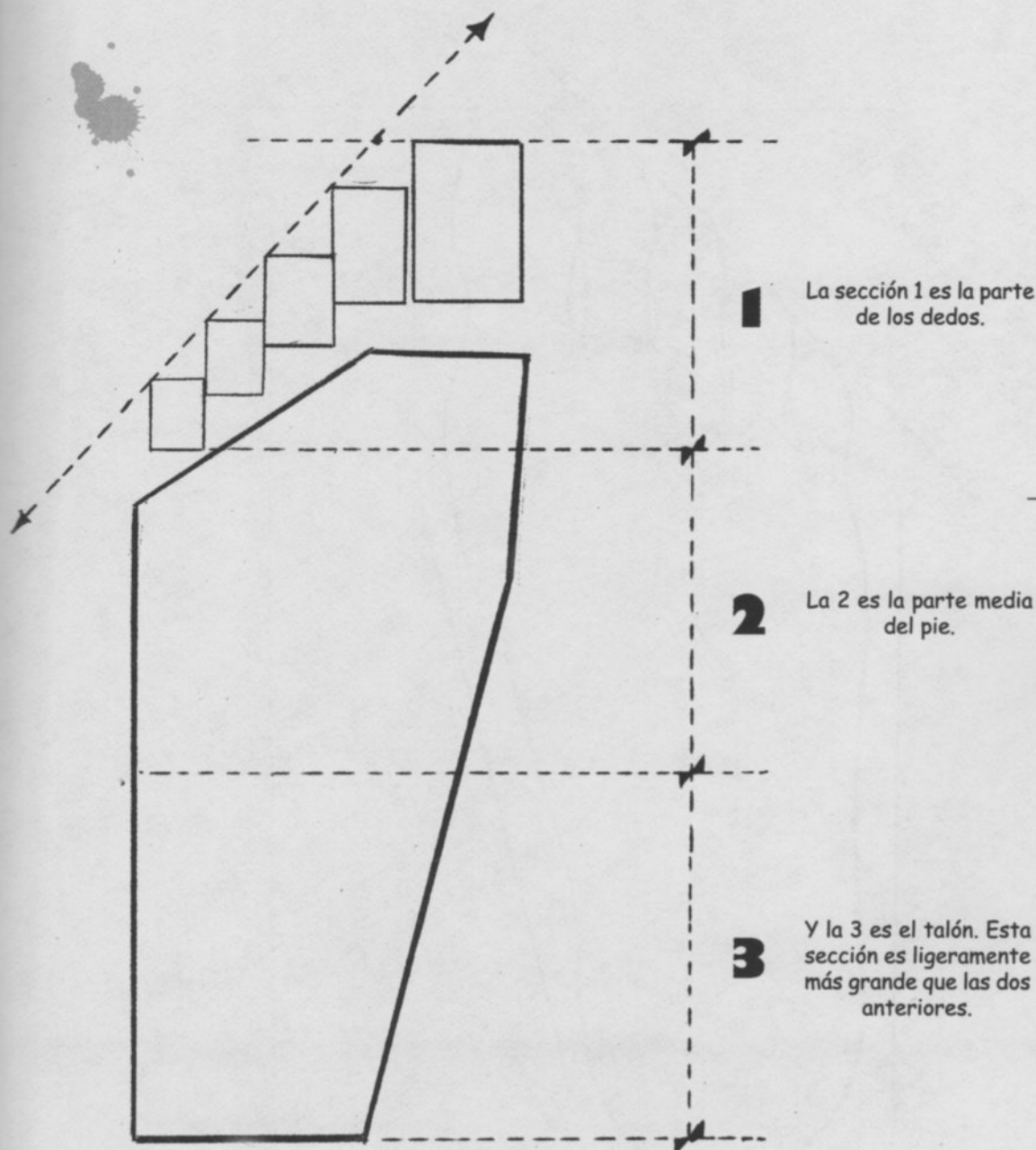


El dibujo de las manos es complicado especialmente cuando se trata de las que no nos sabemos de memoria, incluso de las básicas. Si es tu caso, no es mala idea usar tu mano izquierda como modelo para ir dibujando con la derecha lo que ves (esto en caso de que seas diestro). Es un ejercicio bastante útil, puedes intentarlo y ver tus resultados, pero no abandones el dibujo de las manos de memoria. Recuerda que este tipo de prácticas te harán más hábil aun en el dibujo con modelo.

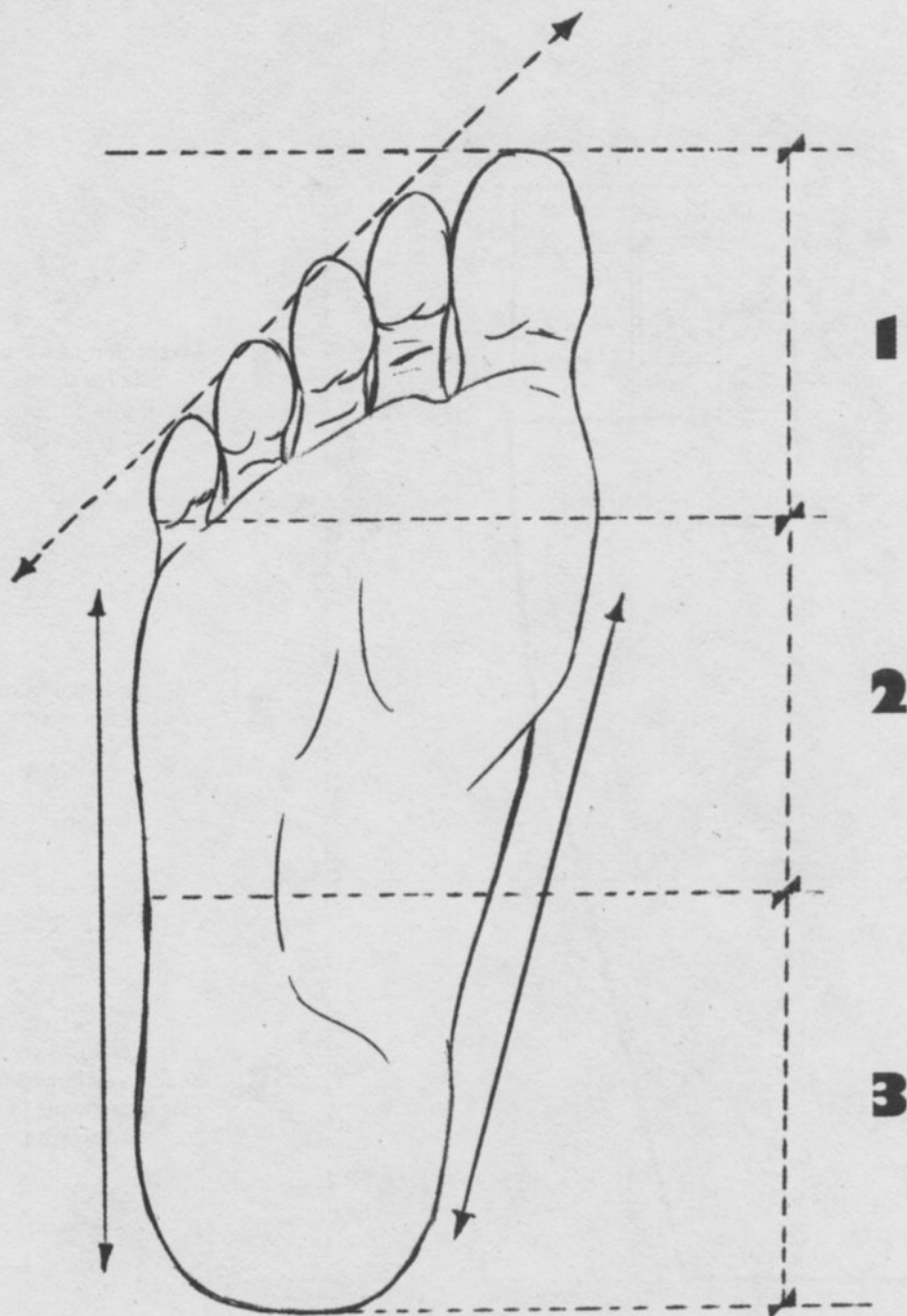
Hasta el momento hemos trabajado con el dibujo de las manos. En la siguiente sección estudiaremos los pies. Este tema en ocasiones es poco tocado, así que tratamos de poner el mayor número de ejemplos en este apartado. La cabeza y las manos son los elementos que más se ven en la historieta, mientras que los pies se dibujan menos y por lo general con toda suerte de zapatos. Esto no quiere decir que su estudio sea menos importante, pues sólo si conocemos su forma sin zapatos los podremos dibujar correctamente con éstos. Además, unos pies bien dibujados pueden ser protagónicos en cualquier escena que propongamos. Ésta es sólo una de muchas razones por las que el dibujo de los pies es de suma importancia, al ir aprendiendo sus formas te darás cuenta de lo útil que es dibujarlos.



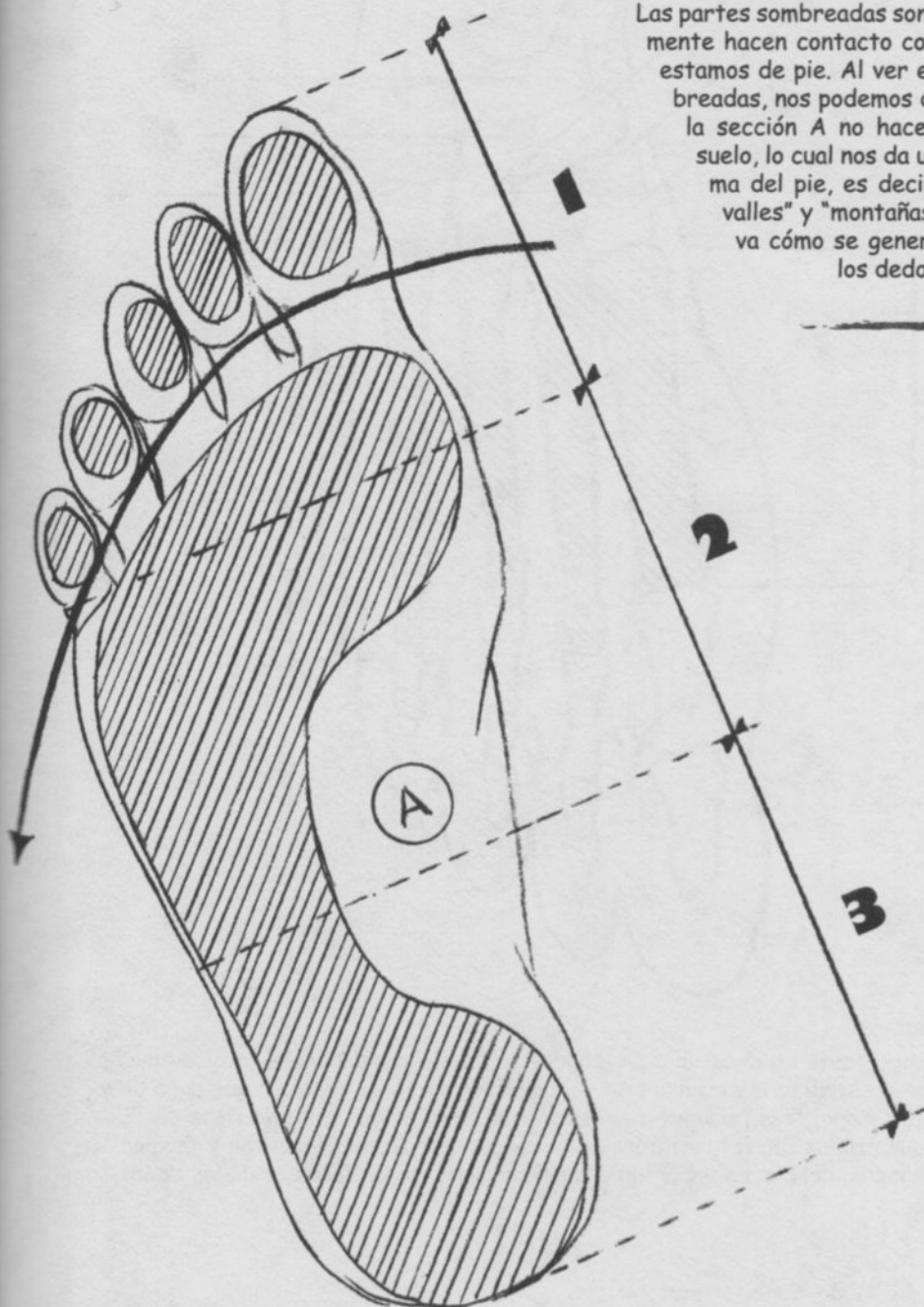
Lo primero que debemos observar en los pies es su forma general. Como te darás cuenta, los dedos de los pies se van haciendo cada vez más grandes desde el meñique hasta el pulgar, sólo que el pulgar es bastante más grande en comparación a cualquier otro de los dedos; en cambio, los demás dedos sólo son un poco más grandes que el anterior. Además, como lo indica la flecha encima de los dedos, éstos se encuentran en forma de escalera. Por otra parte, la parte interna del pie (la del dedo pulgar) describe una curva que veremos más adelante, mientras que el lado externo del pie (del lado del dedo meñique) es más o menos plana. Por último, puedes notar que podemos dividir al pie en tres secciones:

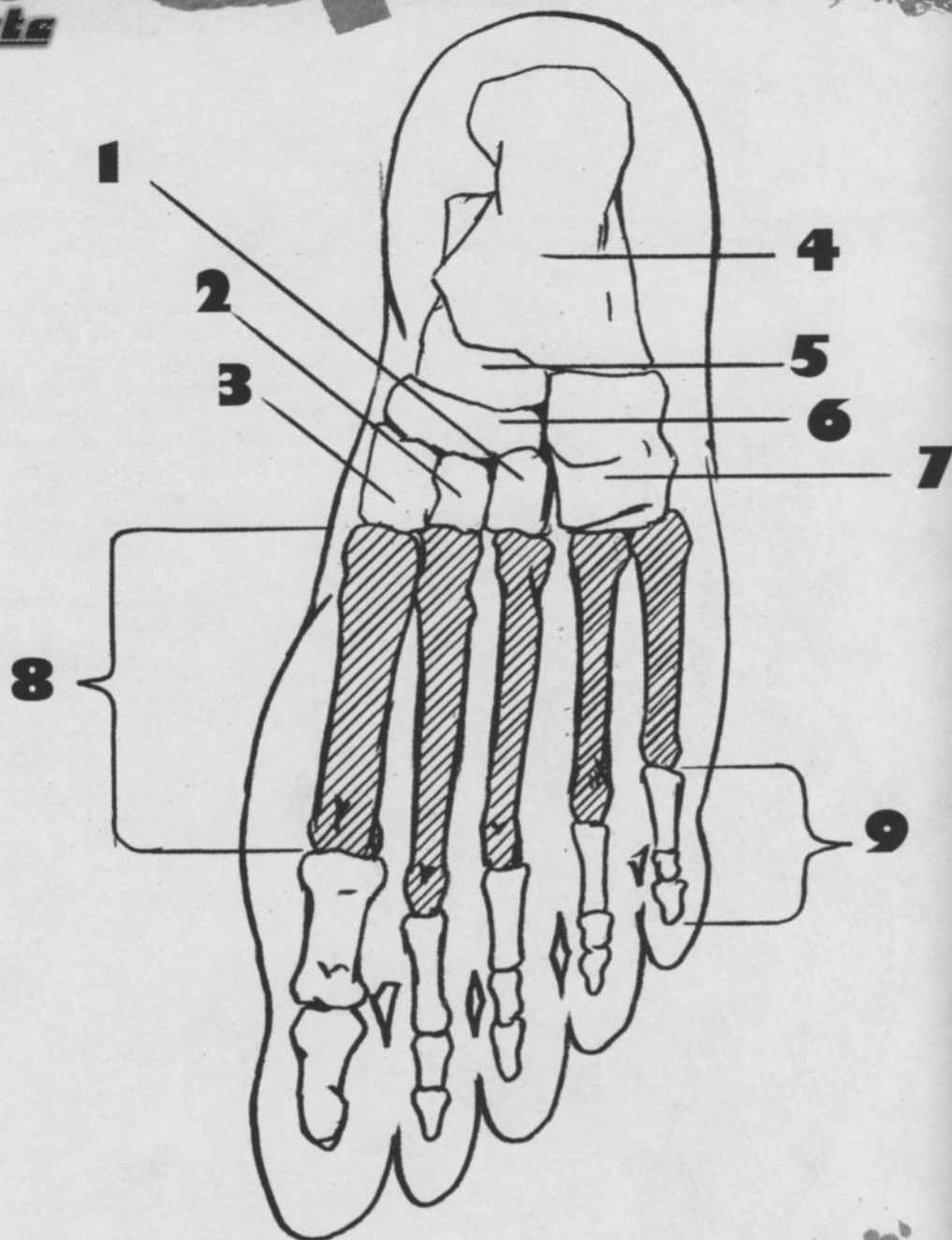


Este pie con acabados es prácticamente el mismo de la página anterior. Como puedes ver, conserva las mismas líneas de referencia y flechas. El de la página anterior sólo nos sienta las bases para entender este pie de un modo más exacto.



Las partes sombreadas son las que principalmente hacen contacto con el suelo cuando estamos de pie. Al ver estas partes sombreadas, nos podemos dar cuenta de que la sección A no hace contacto con el suelo, lo cual nos da una idea de la forma del pie, es decir, cuáles son "los valles" y "montañas" del pie. Observa cómo se genera una curva bajo los dedos del pie.



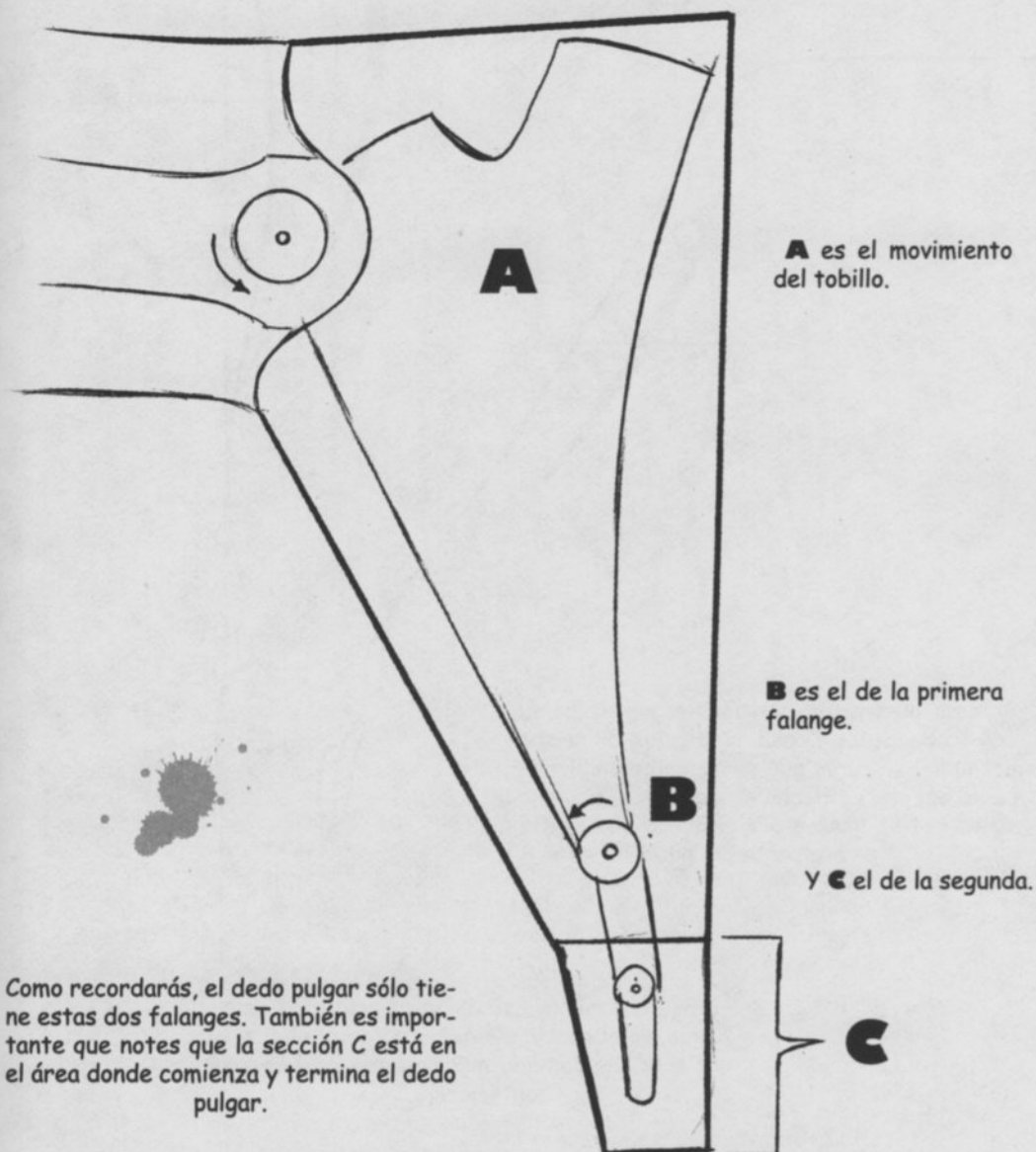


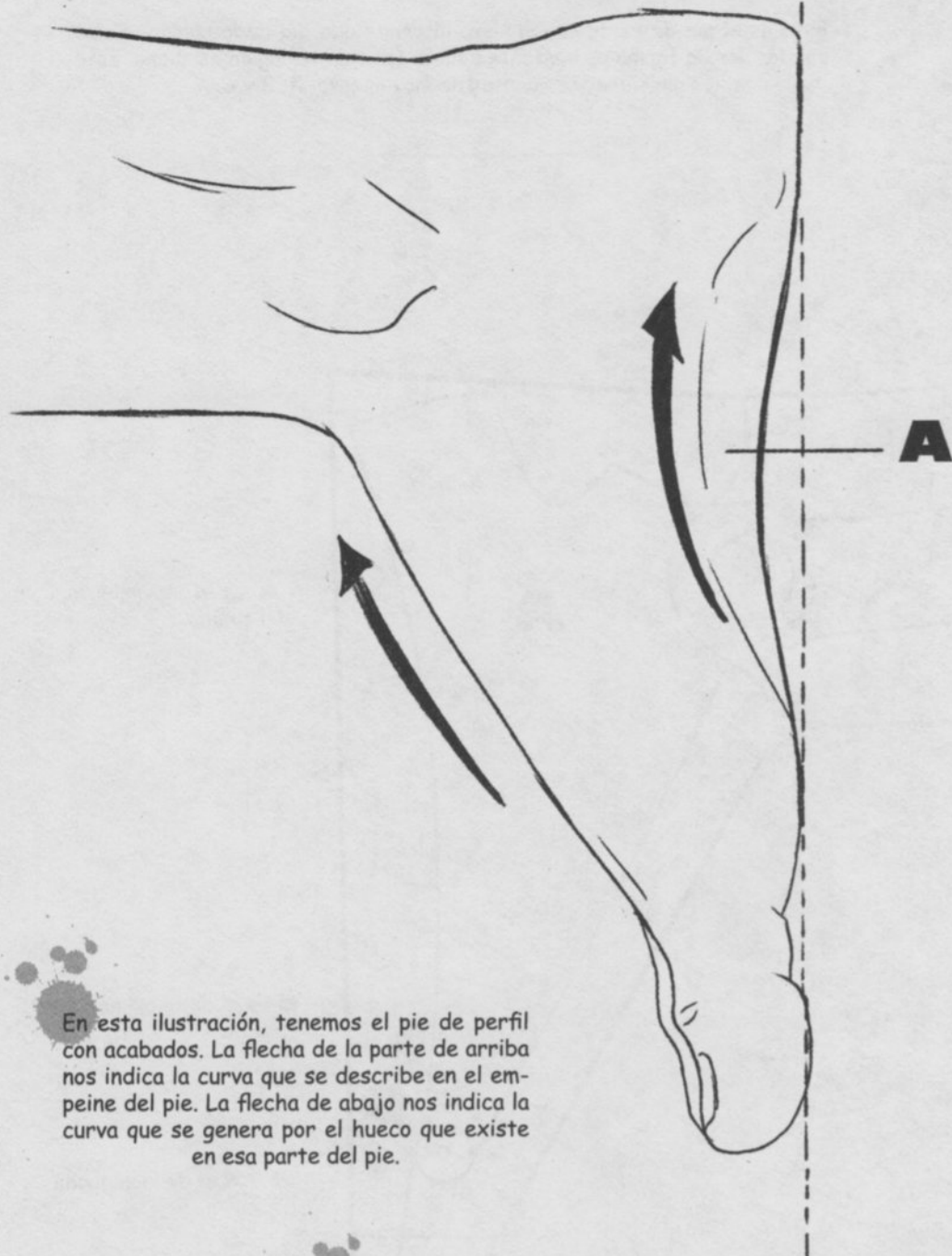
Otro aspecto muy importante en el estudio de los pies son sus huesos. Conociendo los huesos, entenderemos mejor la estructura y movimiento del pie. Es importante recalcar que cada dedo tiene, al igual que en la mano, tres falanges a excepción del dedo pulgar que sólo tiene dos. Los huesos que están sombreados son los metatarsianos, los cuales casi no se mueven y forman la mayor parte del empeine del pie. Es importante diferenciarlos de las falanges de los dedos.

1, 2, 3.- Cuneiformes.
4.- Calcáneo.
5.- Astrágalo.
6.- Escafoides.

7.- Cuboides.
8.- Metatarsianos.
9.- Falanges.

Éste es el pie de perfil con la vista interna (lado del dedo pulgar). Como puedes ver, la forma es bastante simple como un triángulo escaleno. Este pie tiene tres puntos de movimiento: A, B y C.



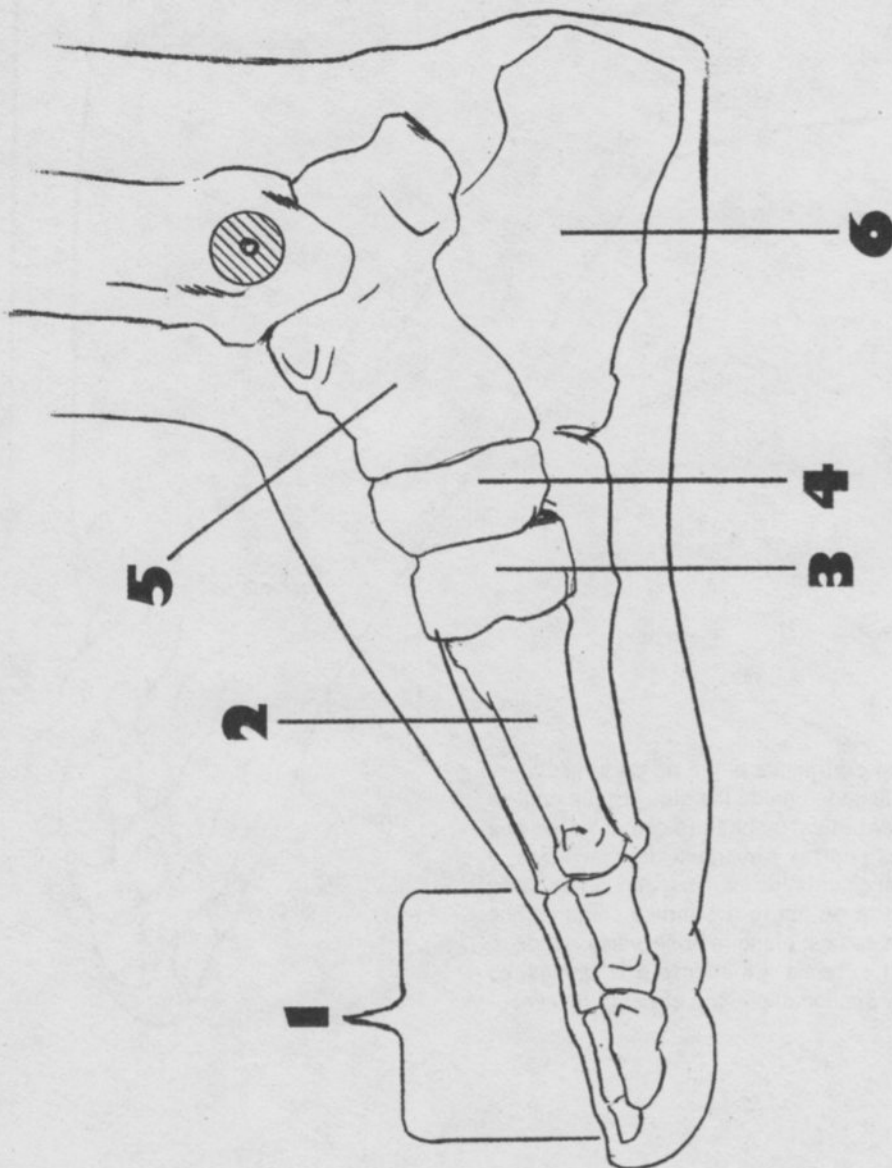


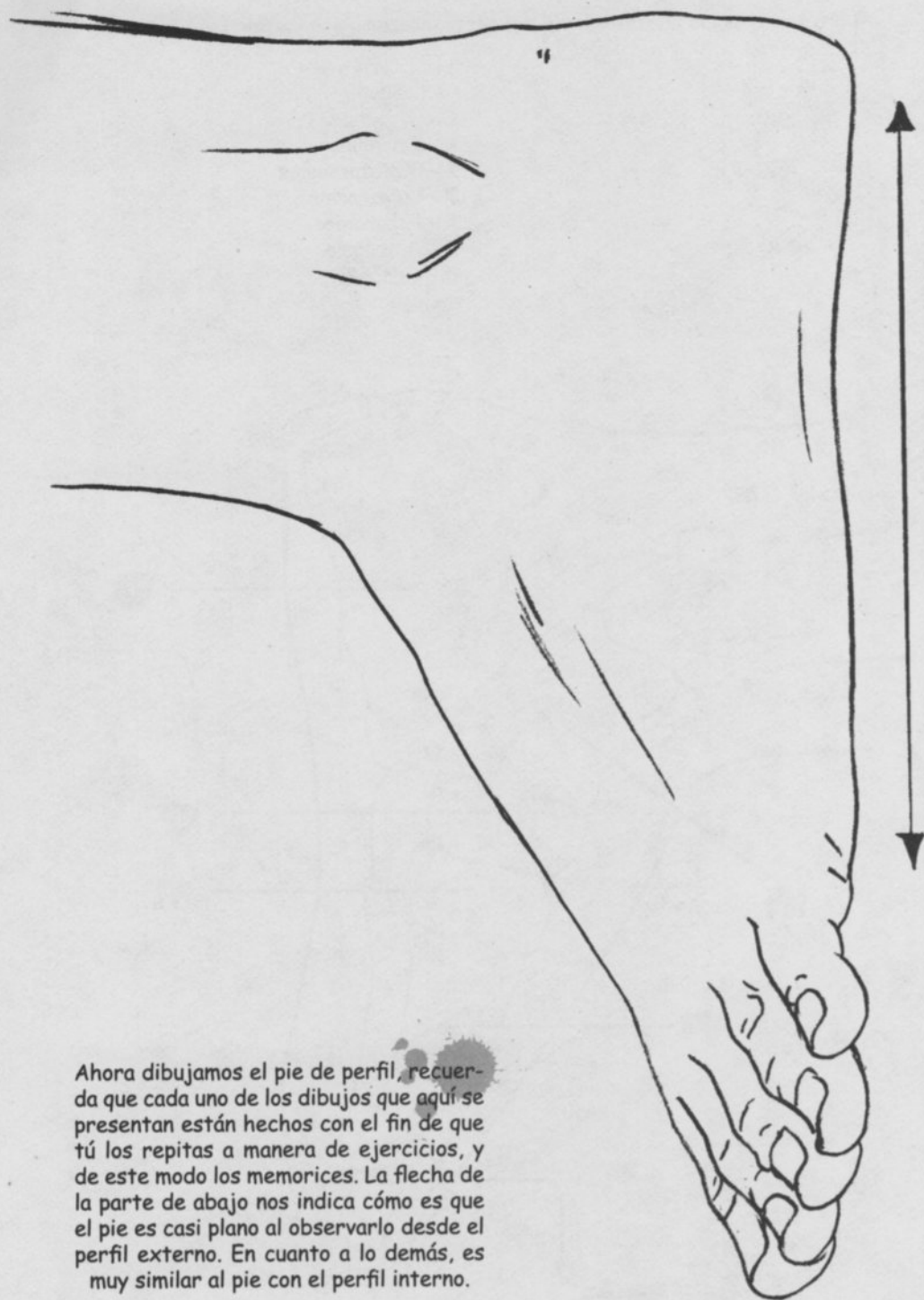
En esta ilustración, tenemos el pie de perfil con acabados. La flecha de la parte de arriba nos indica la curva que se describe en el empeine del pie. La flecha de abajo nos indica la curva que se genera por el hueco que existe en esa parte del pie.

La figura A nos muestra con más claridad este hueco, en el cual el pie no hace contacto al tocar el suelo, como lo mencionamos en páginas anteriores.

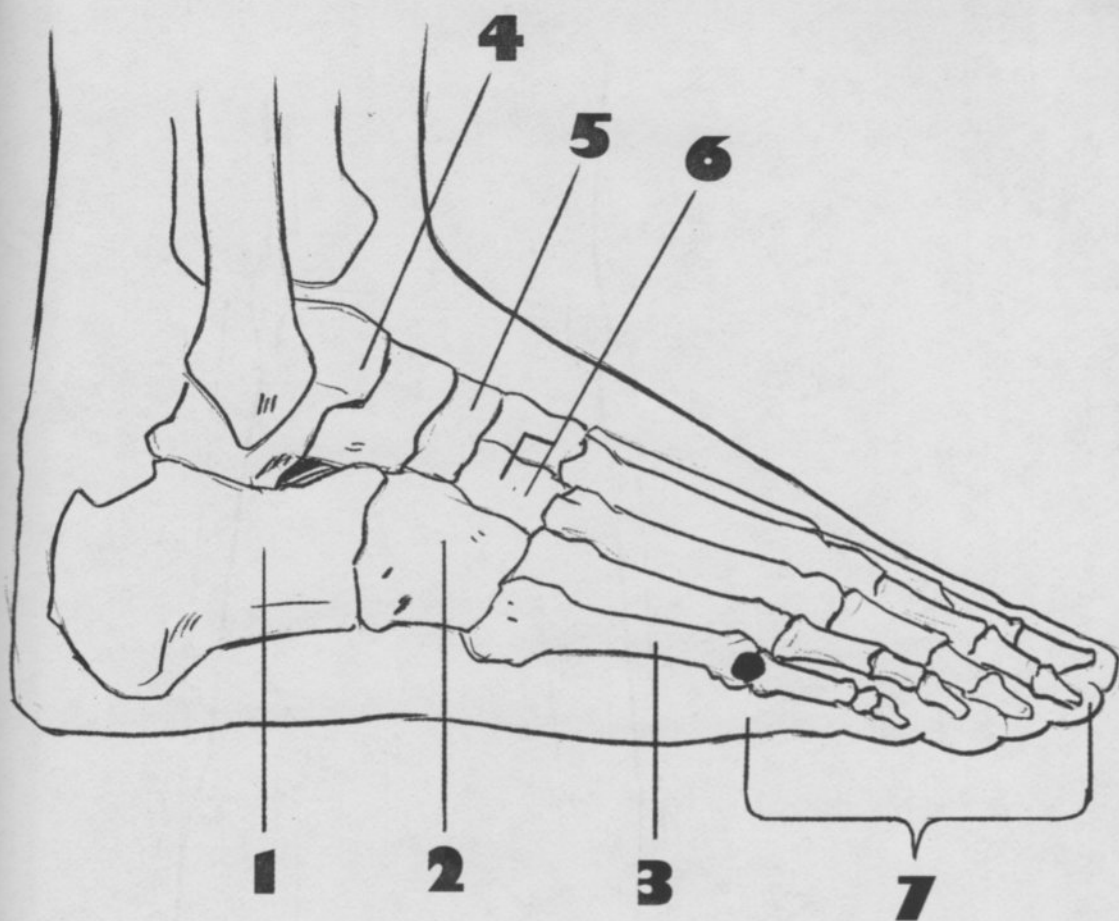
Ahora tenemos los huesos del pie del perfil interno.

- 1.- Falanges.
- 2.- Metatarsianos.
- 3.- Cuneiforme.
- 4.- Escafoides.
- 5.- Astrágalo.
- 6.- Calcáneo.





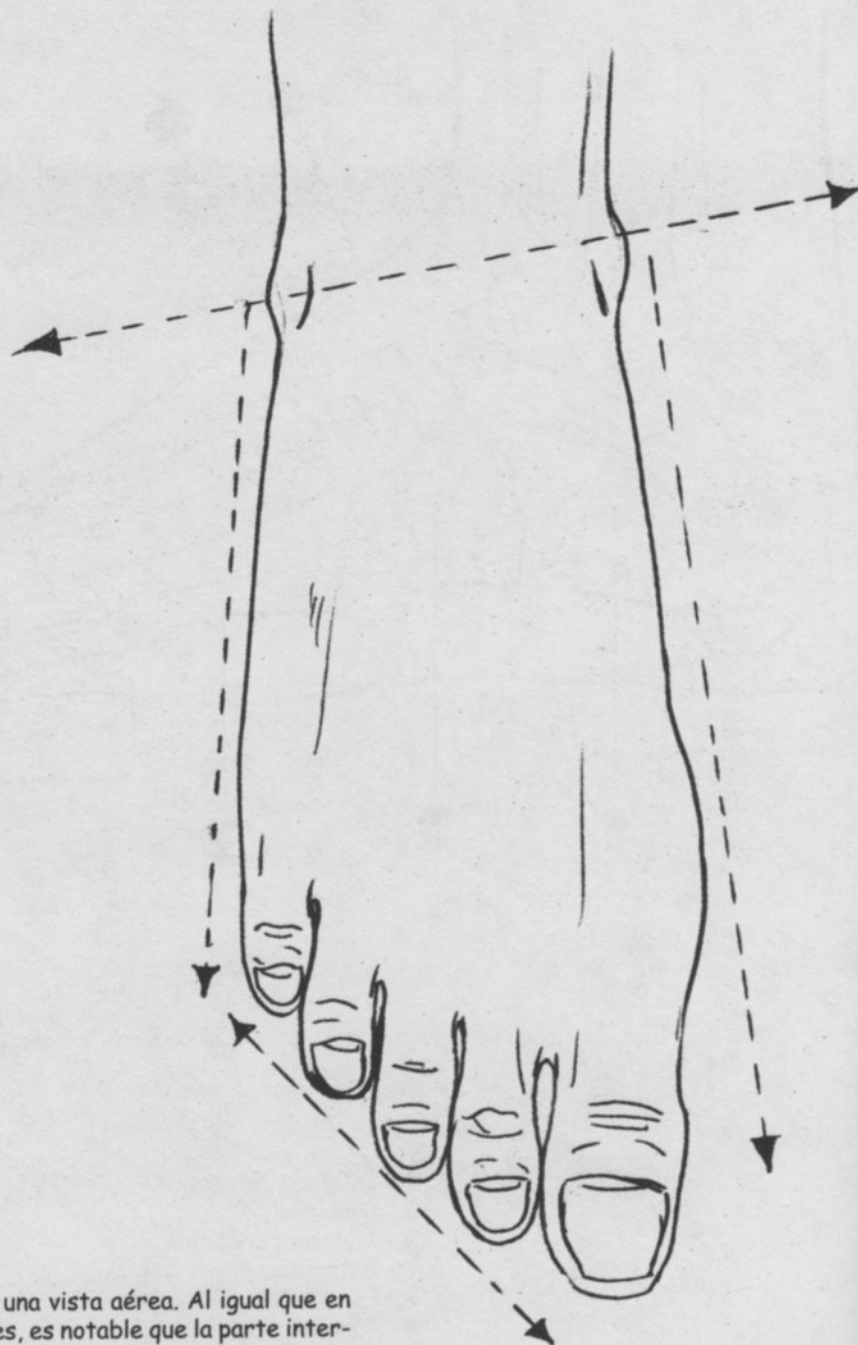
Ahora dibujamos el pie de perfil, recuerda que cada uno de los dibujos que aquí se presentan están hechos con el fin de que tú los repitas a manera de ejercicios, y de este modo los memorices. La flecha de la parte de abajo nos indica cómo es que el pie es casi plano al observarlo desde el perfil externo. En cuanto a lo demás, es muy similar al pie con el perfil interno.



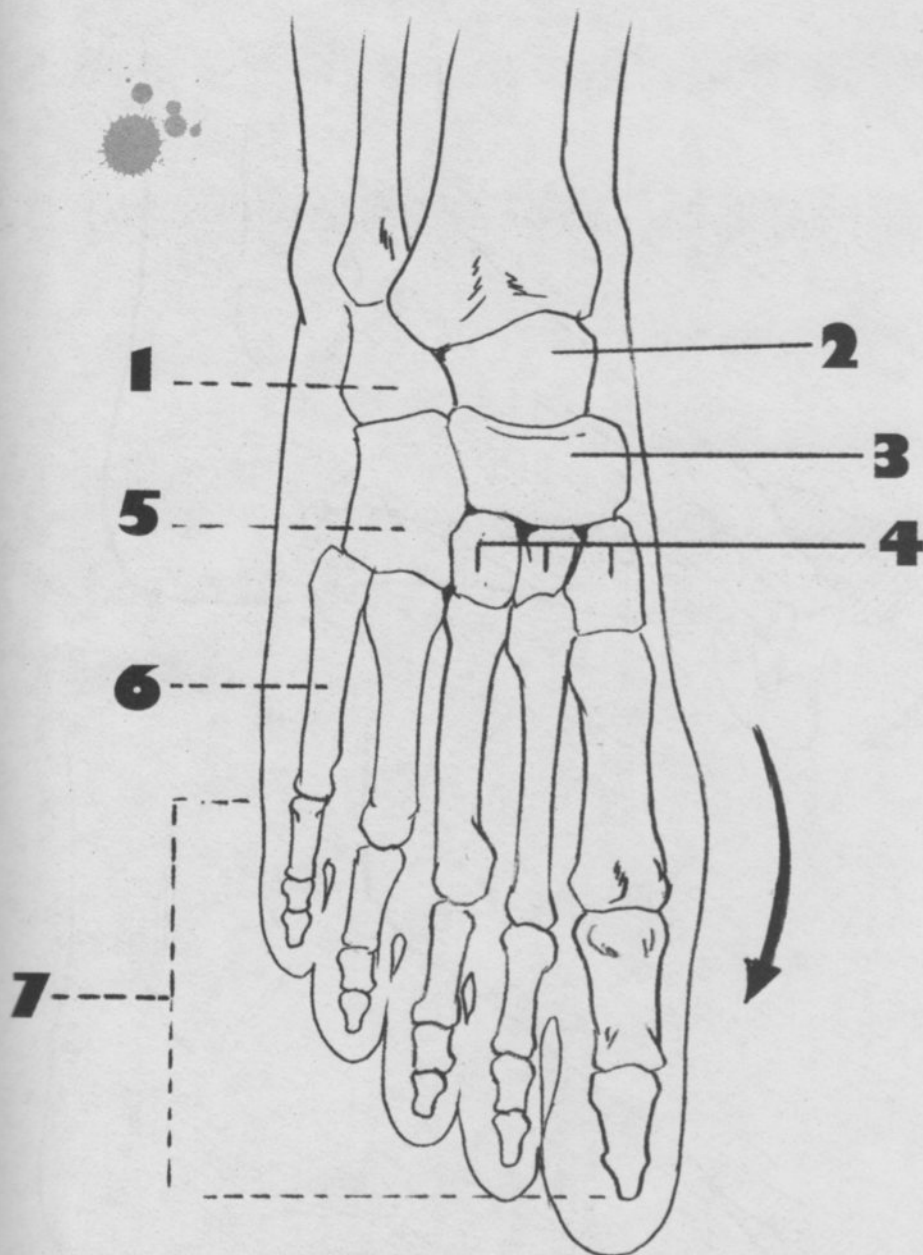
Ahora veamos los huesos del pie en su perfil externo.

- 1.**.- Calcáneo.
- 2.**.- Cuboides.
- 3.**.- Metatarsianos.
- 4.**.- Astrágalo.
- 5.**.- Escafoides.
- 6.**.- Cuneiformes.
- 7.**.- Falanges.

Como puedes ver, en esta vista son más visibles los huesos que en la interna del pie. Por otra parte, si observas en la primera falange del dedo meñique hay un punto negro. Recuerda que en este punto es donde empiezan a moverse los dedos.



Este pie está en una vista aérea. Al igual que en páginas anteriores, es notable que la parte interna del pie (parte del dedo pulgar) tiene algunas curvas y crece conforme se acerca a los dedos, mientras que la parte externa es más o menos recta desde el talón hasta el dedo meñique. Si observas la flecha que atraviesa a ambos tobillos, te darás cuenta de que el tobillo interno se encuentra más arriba que el externo. Esta regla se repetirá siempre.



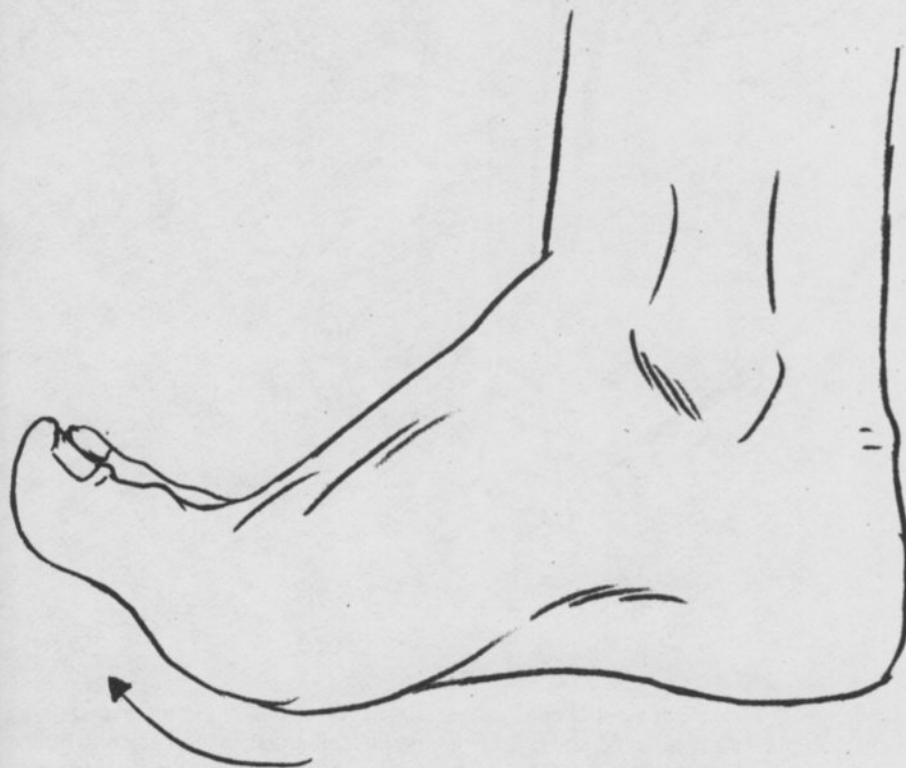
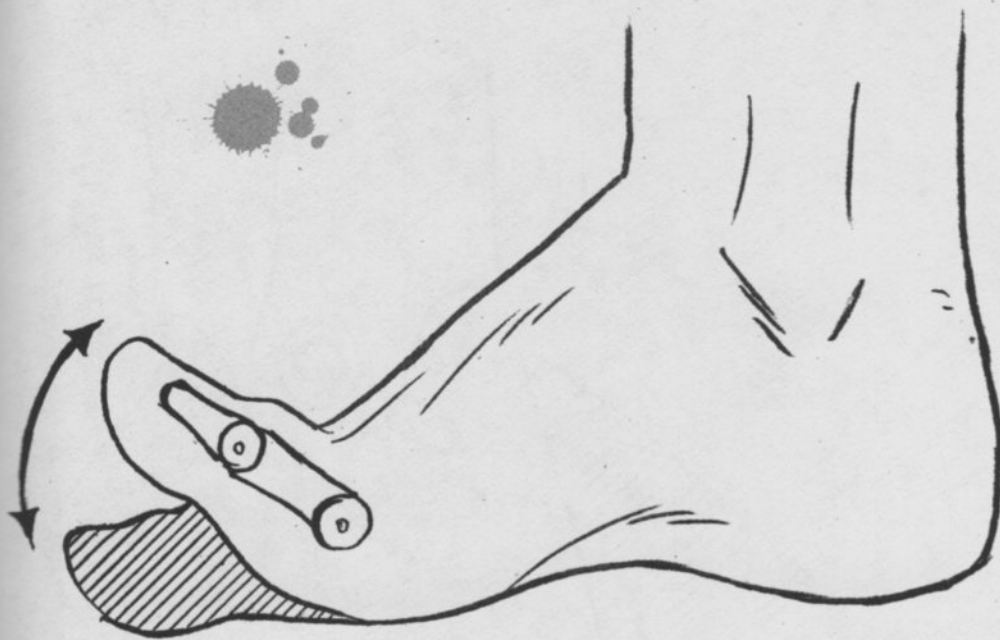
Estudiemos los huesos ahora desde esta perspectiva.

- 1.- Calcáneo.
- 2.- Astrágalo.
- 3.- Escafoides.
- 4.- Cuneiformes.
- 5.- Cuboides.
- 6.- Metatarsianos.
- 7.- Falanges.

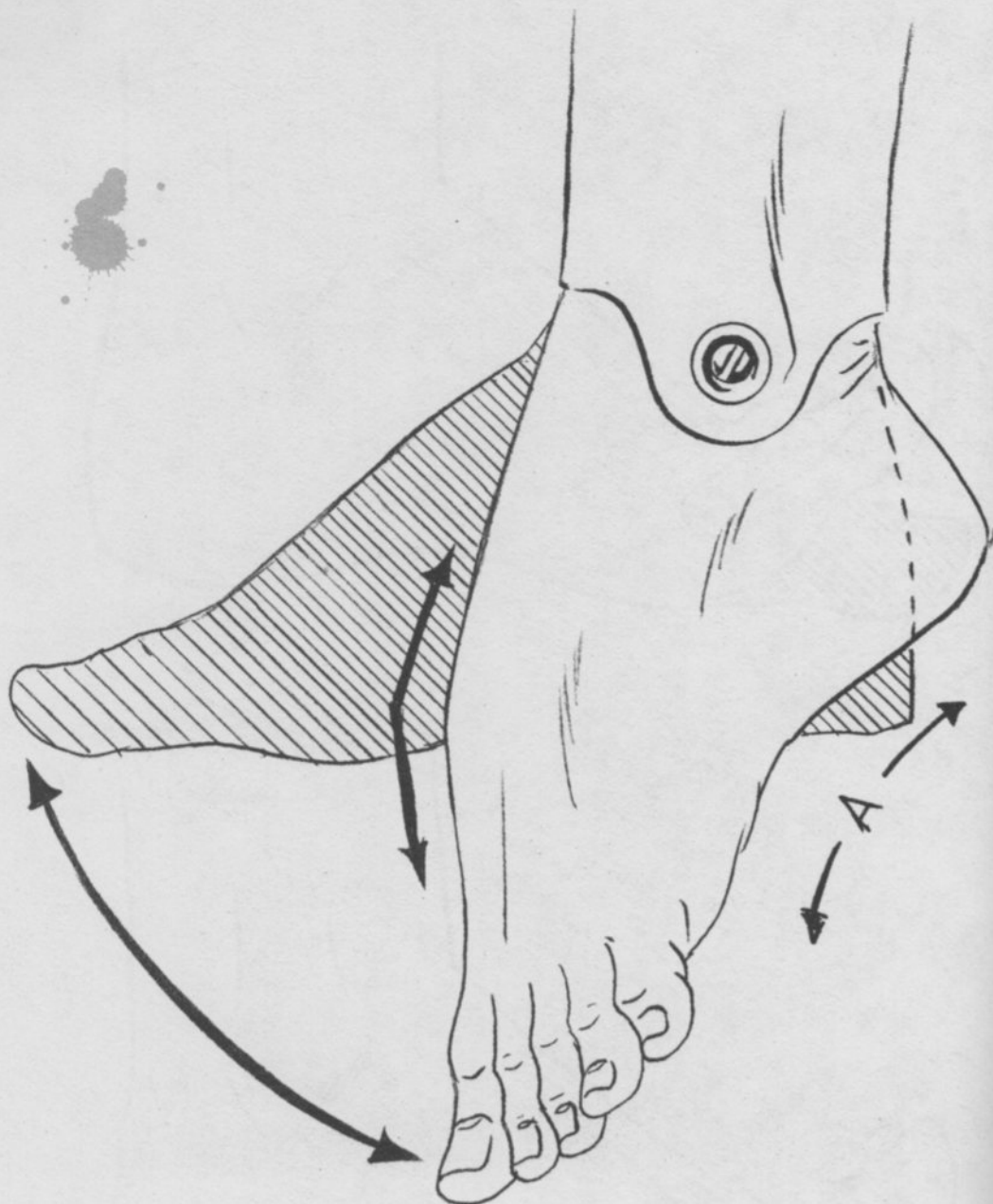
Observa la flecha a un lado del dedo pulgar que nos indica el abultamiento que se genera en esta parte del pie.



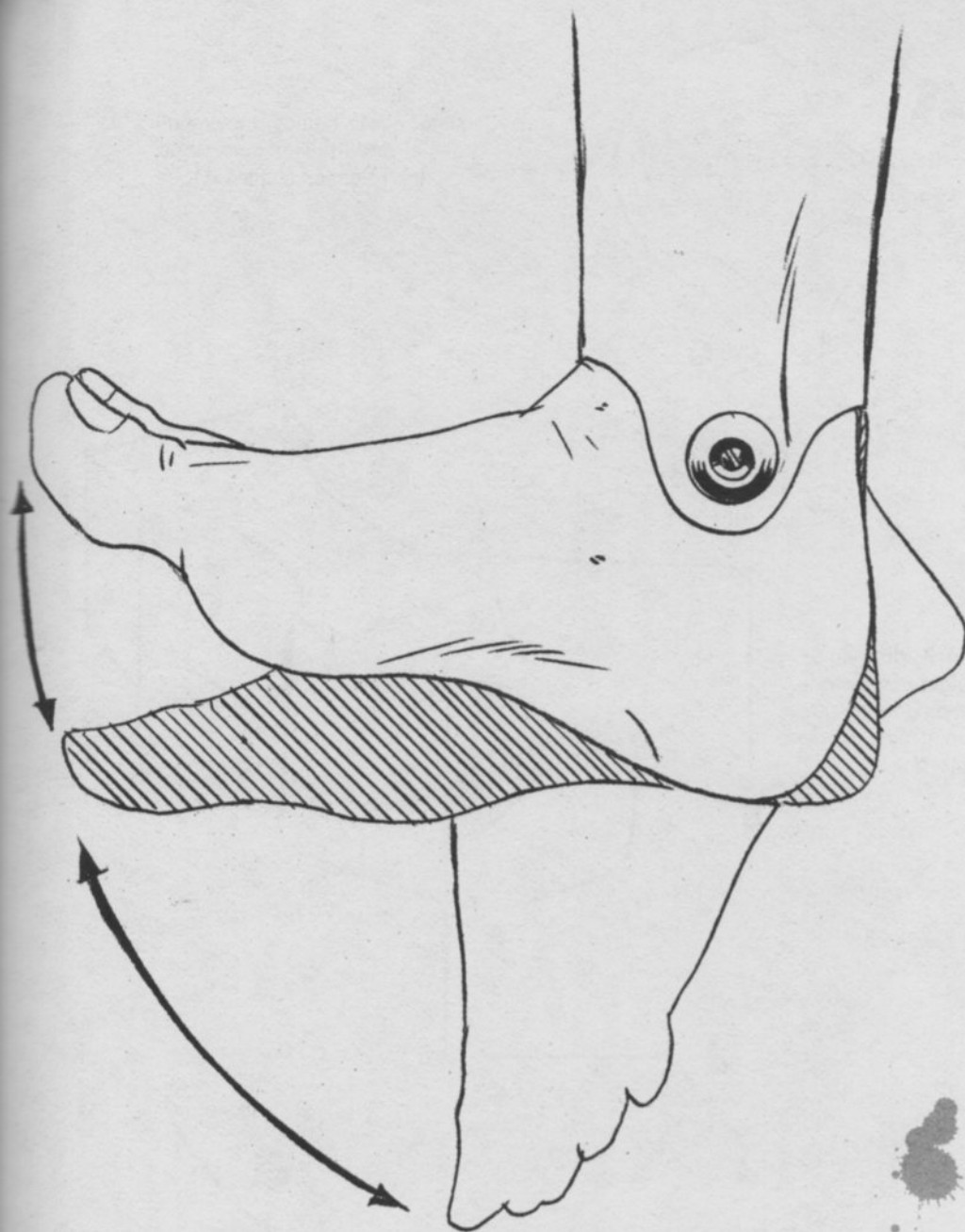
Como lo hemos visto en páginas anteriores, en A comienza el movimiento de los dedos. Las líneas punteadas son las secciones del dedo. Como te puedes dar cuenta, el punto A está detrás de la línea punteada. Esto quiere decir que los dedos comienzan a moverse por detrás de las dos secciones del dedo. En el caso del pulgar, compara ambos pies para entender mejor el movimiento de los dedos.



Similar a la página anterior, ahora observamos el movimiento del dedo, pero ahora hacia arriba.
Observa las curvas que se generan.

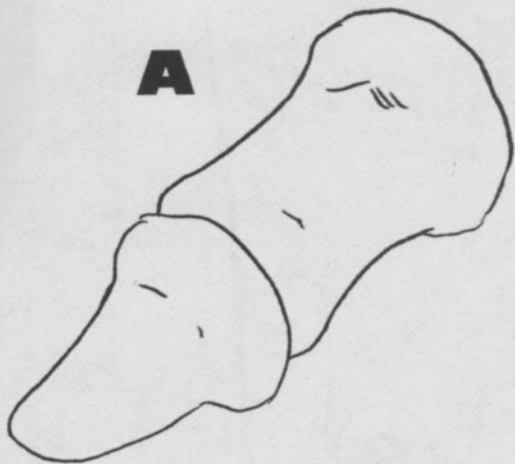


Ahora observemos el movimiento del tobillo. La parte sombreada es el pie en una posición sin movimiento. Al mover el pie hacia abajo, el empeine describe una joroba como lo indica la flecha. El desplazamiento total del pie es mostrado por la flecha que se encuentra más abajo. También observa en A que en la parte externa del pie se describe una curva aunque por lo general esta parte es plana.



El movimiento del pie desde el tobillo es contrario al de la página anterior. Cuando levantamos el pie de este modo, los dedos también se levantan un poco de manera automática. No olvides practicar estos ejercicios.

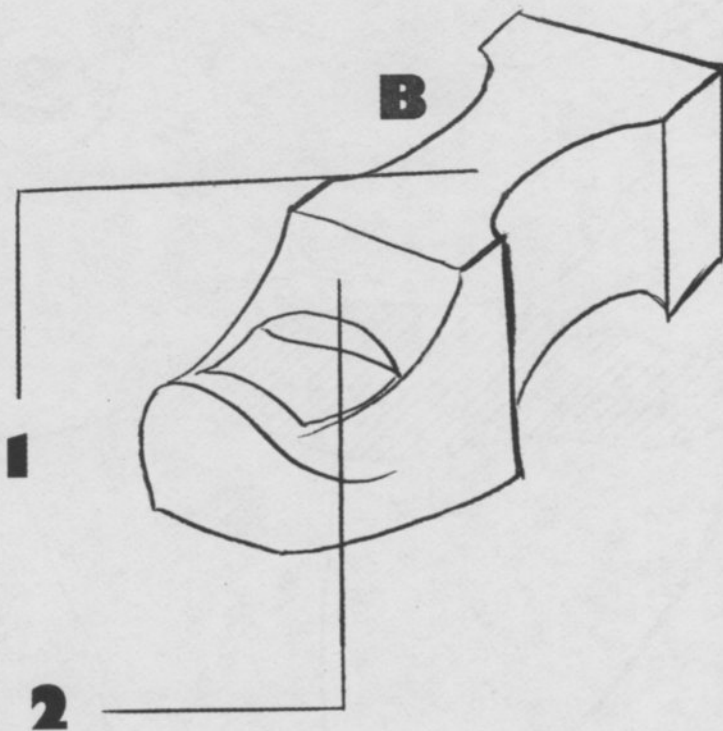
A



Como ya lo hemos mencionado, el dedo pulgar sólo tiene dos falanges (figura A).

En la figura B, dibujamos el dedo pulgar exagerando sus formas a fin de que nos sean más fáciles de recordar.

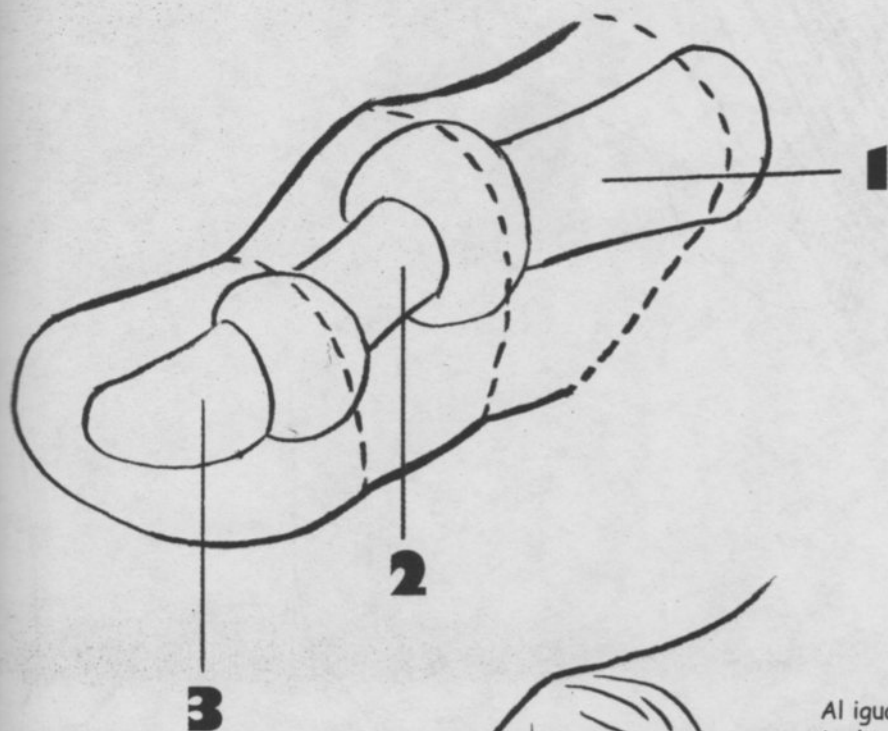
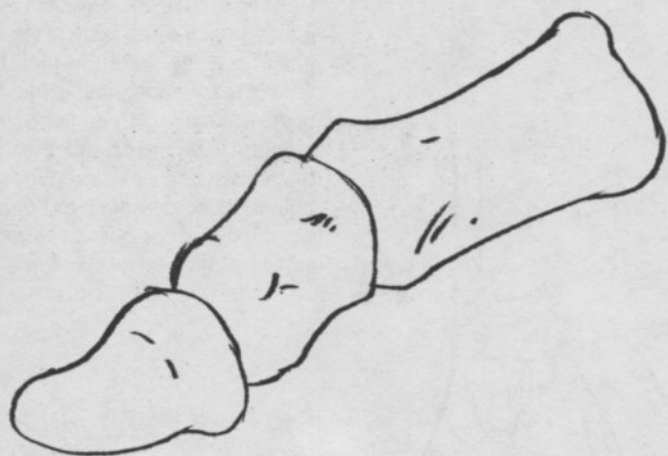
B



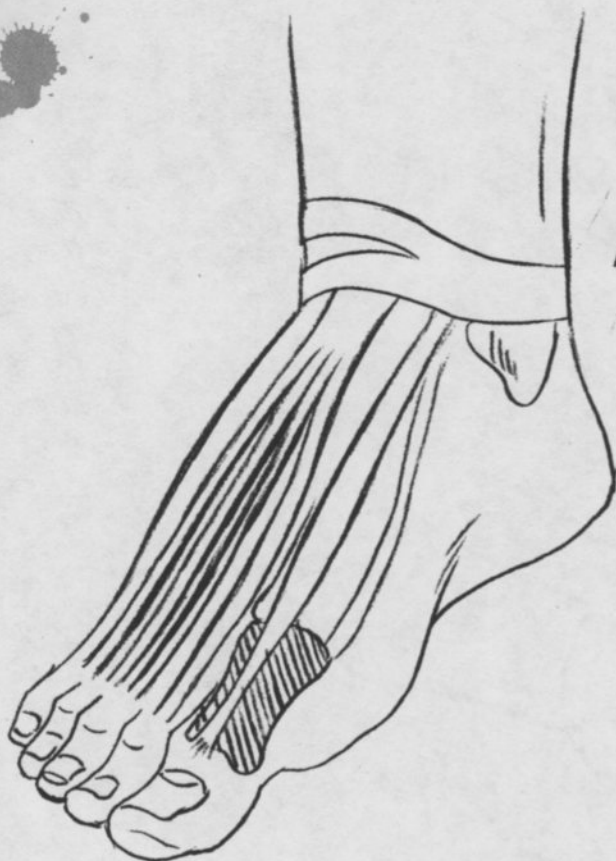
C

En C tenemos el dedo terminado. Exageramos las arrugas para recordarlas más, aunque no siempre son visibles.





Al igual que en la página anterior, dibujamos un dedo del pie en tres pasos.

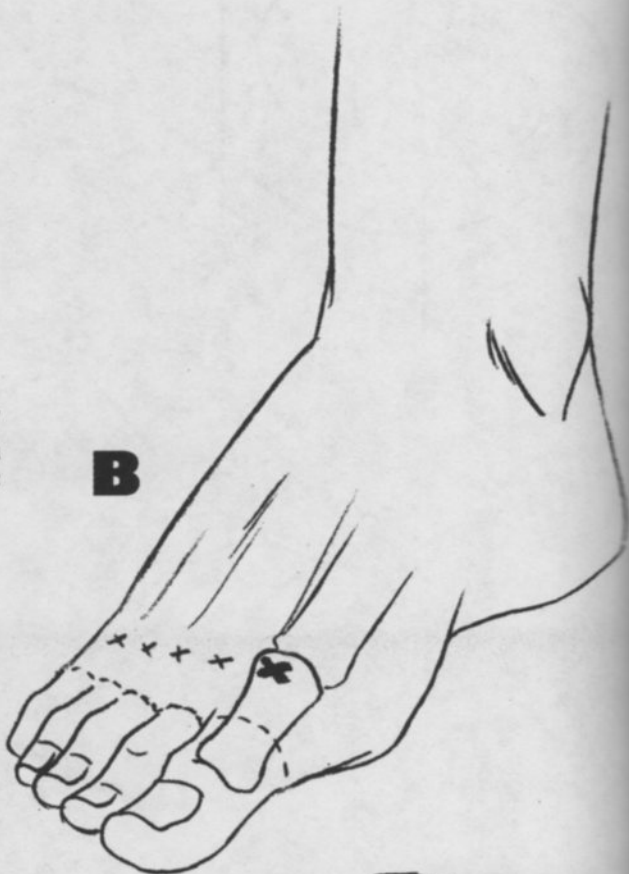


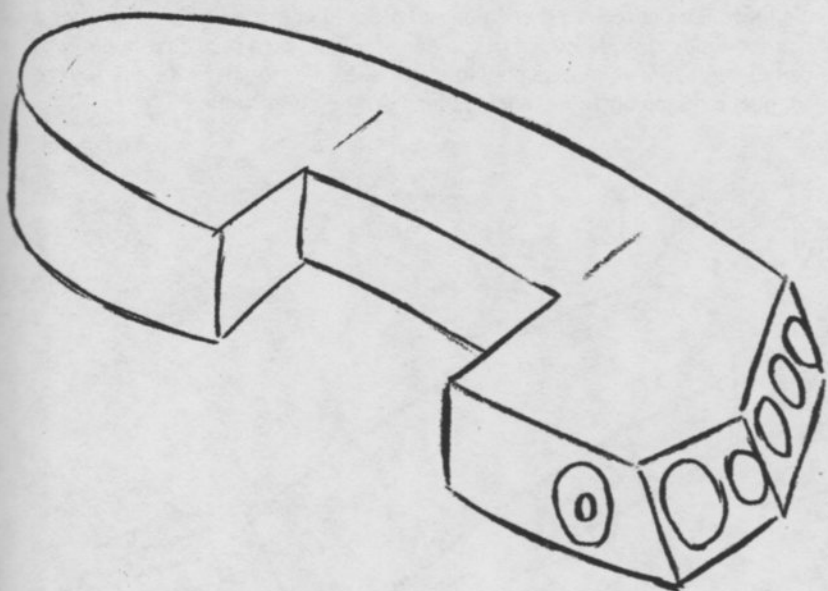
A

Generalmente se generan algunas líneas dentro de los pies para los pliegues en la piel, ligamentos y músculos. En la figura A, podemos ver los principales ligamentos del pie. El ligamento que se ve en el dedo pulgar es el extensor del dedo gordo, mientras que los demás son tendones largos de los extensores de los pies.

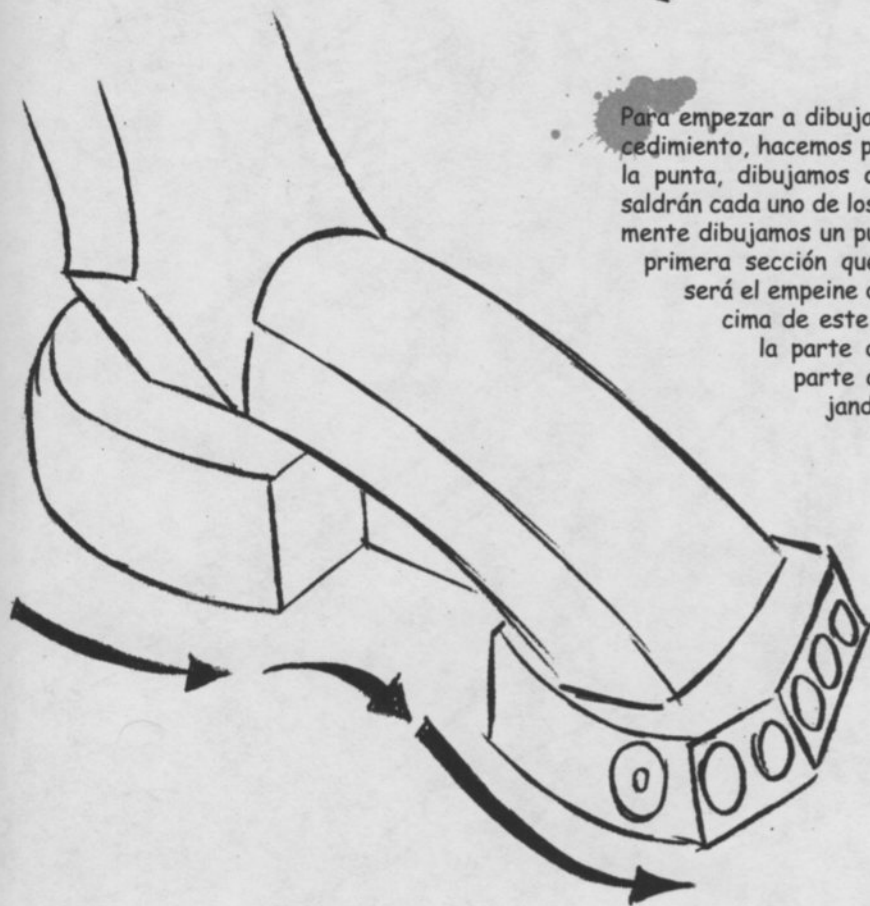
Por otra parte, en la figura B las "X" dibujadas detrás de cada dedo es la parte donde cada uno de estos dedos se flexiona.

B

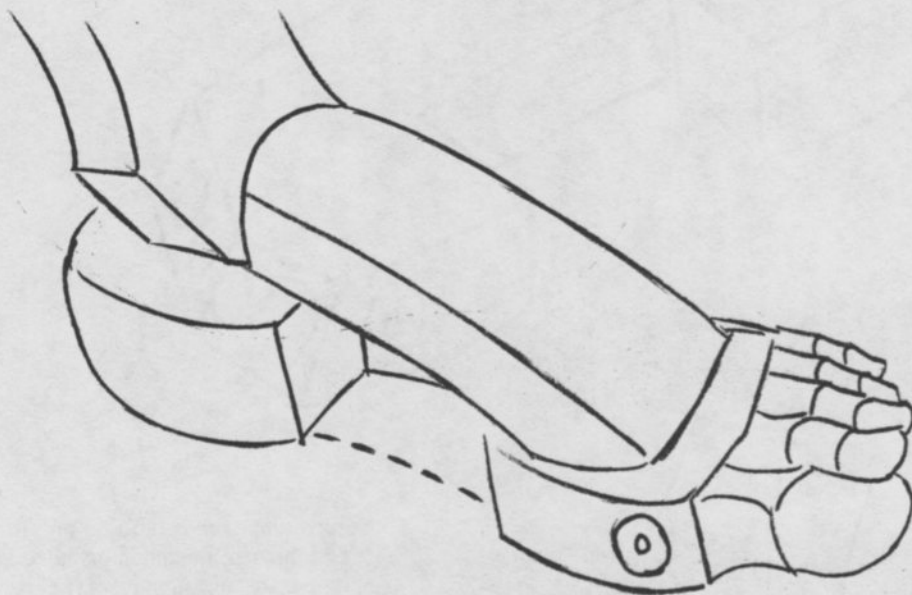




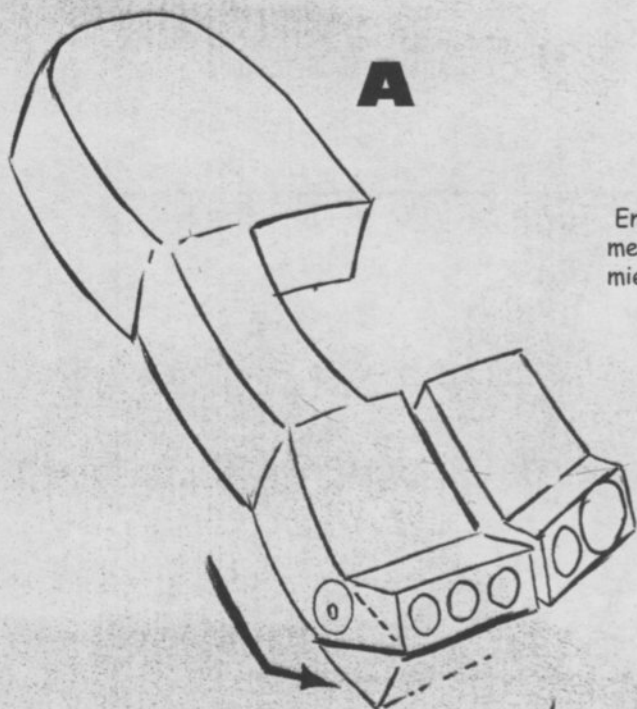
Para empezar a dibujar un pie bajo procedimiento, hacemos primero la base. En la punta, dibujamos orificios de donde saldrán cada uno de los dedos. Posteriormente dibujamos un puente encima de la primera sección que dibujamos, éste será el empeine de nuestro pie. Encima de este puente dibujamos la parte de los tobillos. La parte que estamos dibujando es el lado interno del pie.



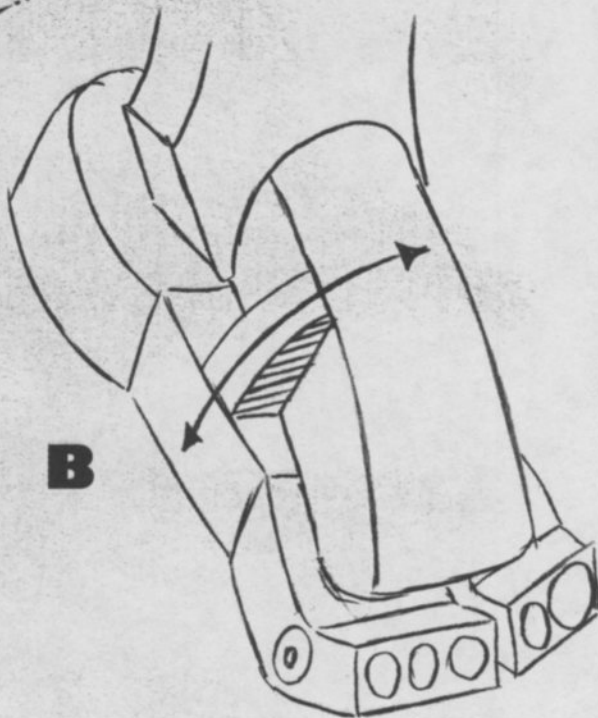
En este siguiente paso, dibujamos los dedos de los pies. La línea punteada bajo el pie nos muestra su silueta. La parte entre el talón del pie y la parte delantera donde se colocan los dedos la hemos dejado hueca para recordar que esta parte no hace contacto directo con el suelo, por lo que se podría decir que en esta parte del pie existe un hueco. Finalmente detallamos las formas de este pie.



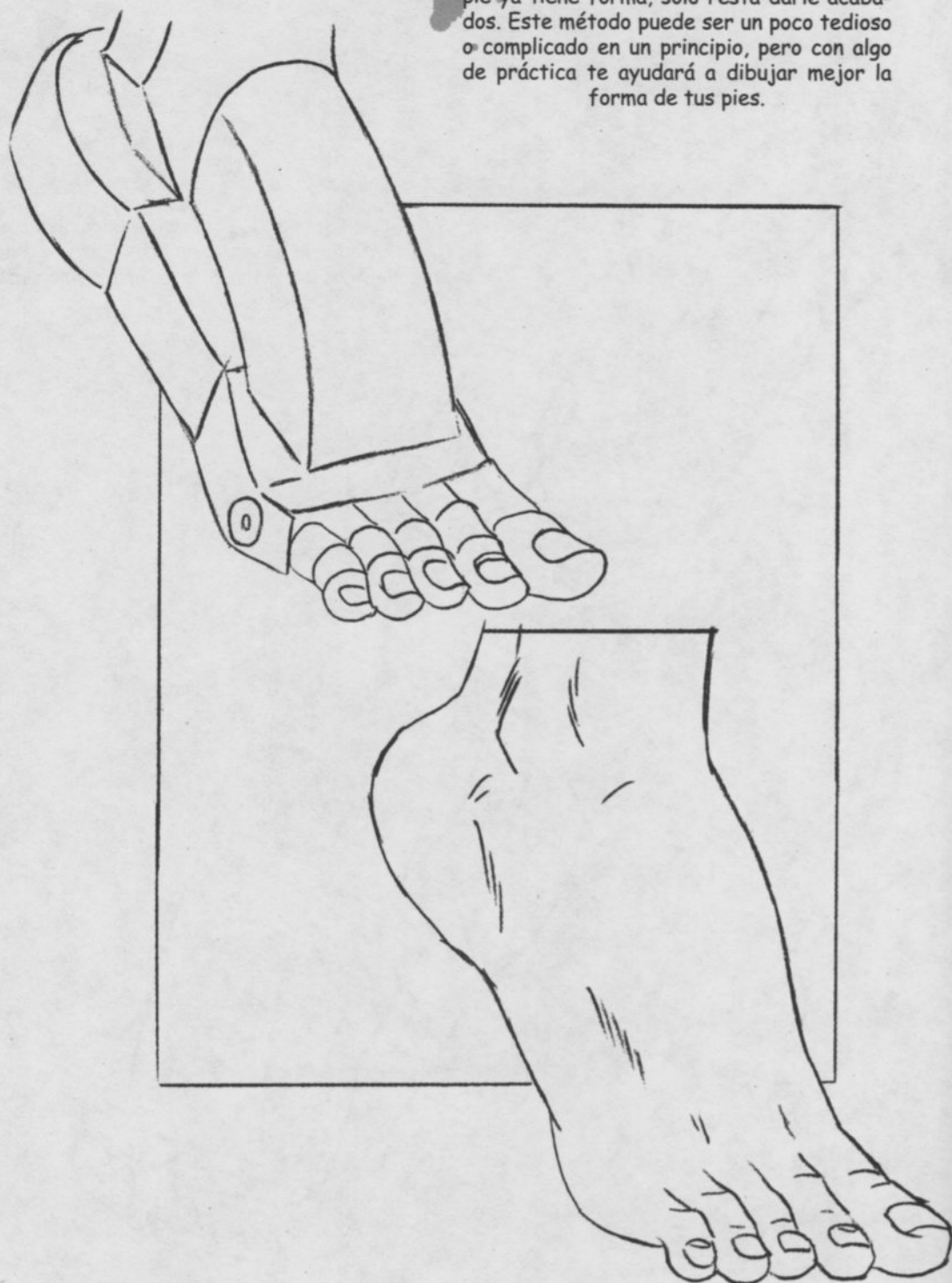
Seguimos utilizando este método, pero ahora dibujaremos el lado externo del pie y lo haremos con los dedos ligeramente flexionados.

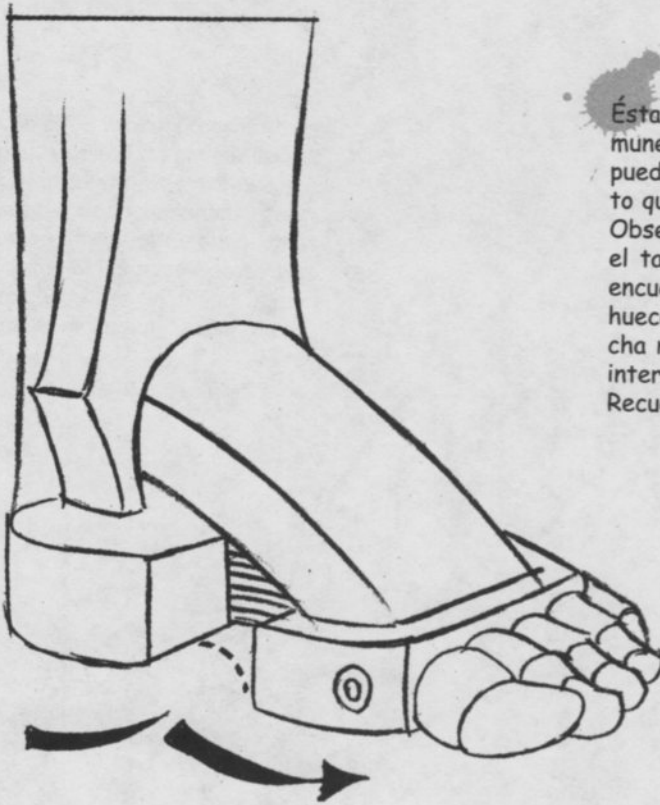


En la figura A, la punta se flexiona ligeramente hacia arriba como lo indica la flecha, mientras que en la B se colocó lo que será el empeine.



Al colocar los dedos en los orificios, nuestro pie ya tiene forma, sólo resta darle acabados. Este método puede ser un poco tedioso o complicado en un principio, pero con algo de práctica te ayudará a dibujar mejor la forma de tus pies.

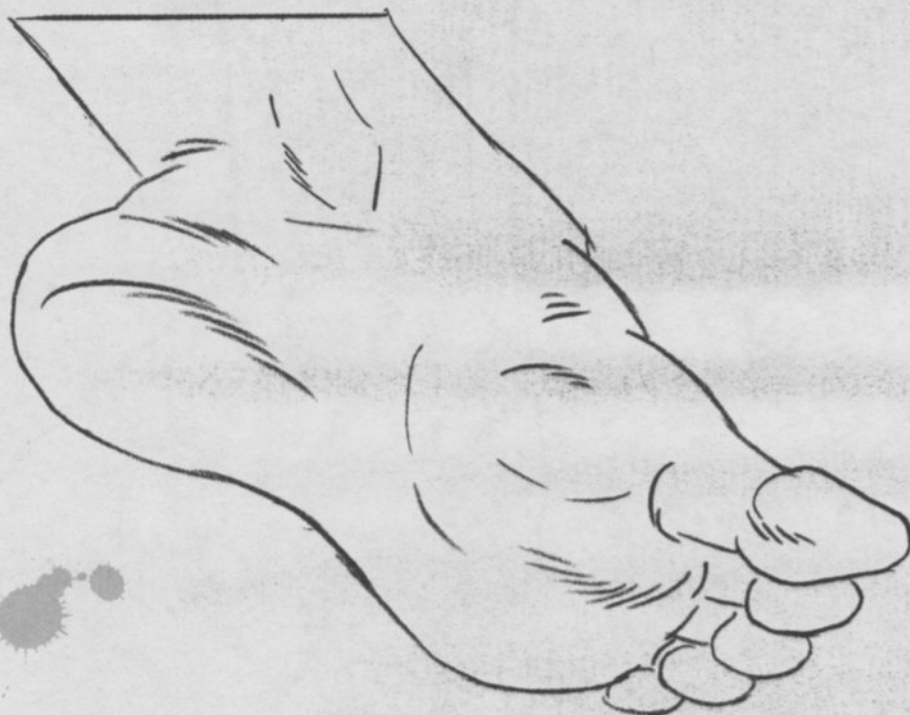
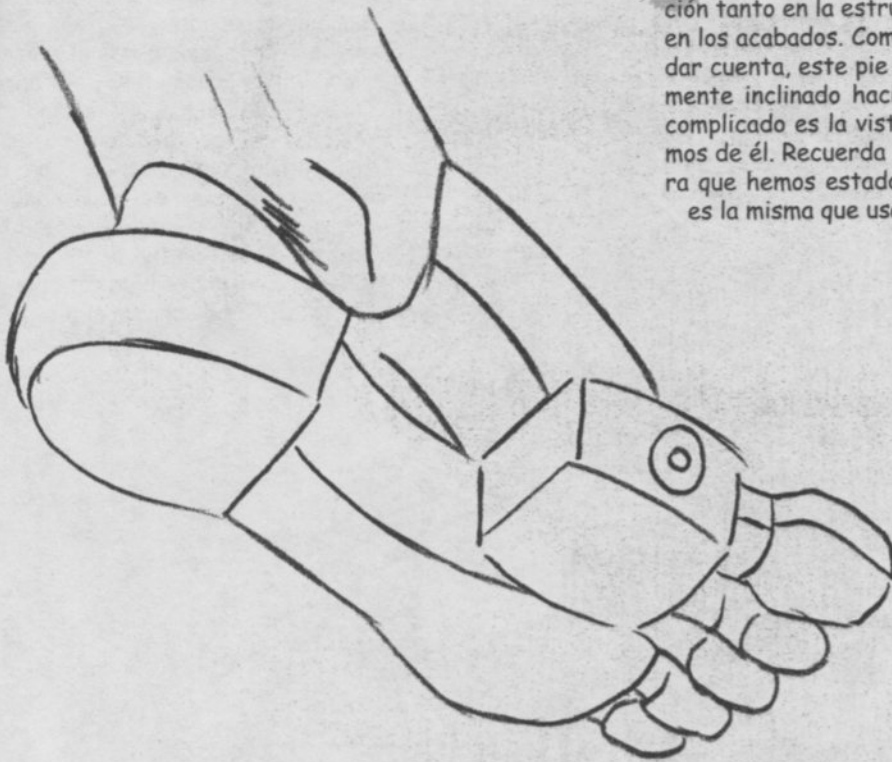




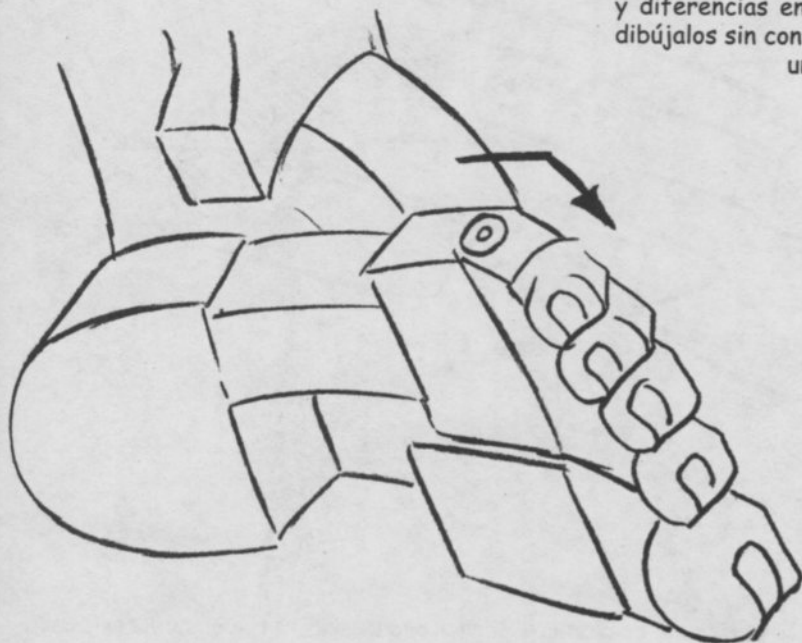
Ésta es una de las posiciones más comunes que se dibujan en los pies. Como puedes ver, hemos usado el procedimiento que manejamos en páginas anteriores. Observa las flechas que nos indican cómo el talón y la parte delantera del pie se encuentran separadas por un pequeño hueco. En la figura del pie acabado, la flecha nos indica cómo la línea de la parte interna del pie entra dentro del mismo. Recuerda aprender bien este pie, pues se utiliza mucho en el dibujo.

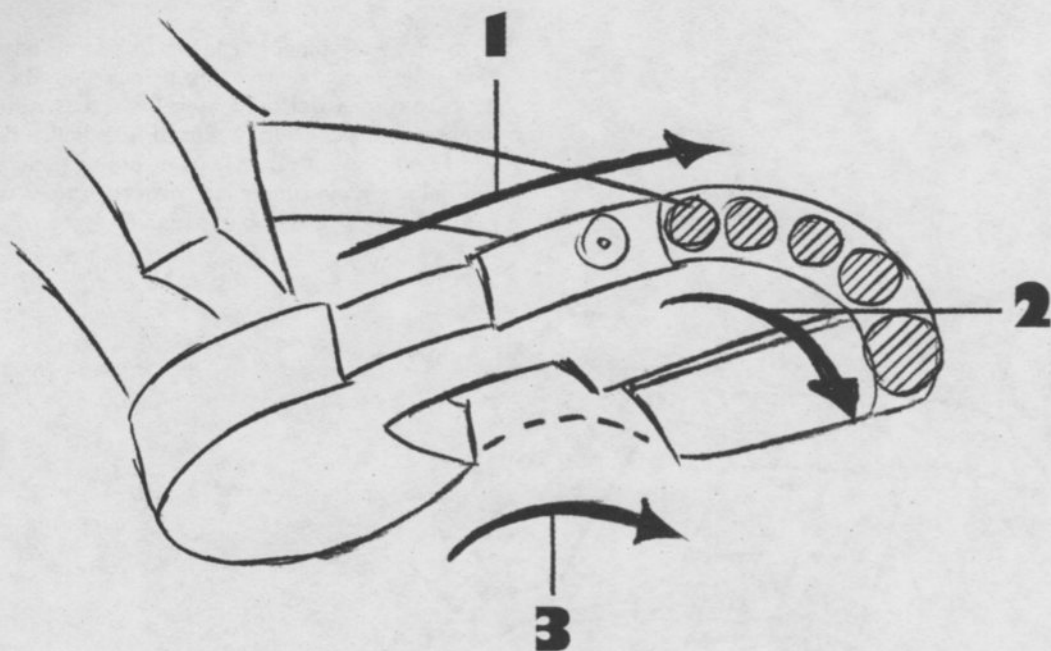


En este pie, debes poner atención tanto en la estructura como en los acabados. Como te podrás dar cuenta, este pie está ligeramente inclinado hacia abajo. Lo complicado es la vista que tenemos de él. Recuerda la estructura que hemos estado utilizando, es la misma que usamos aquí.

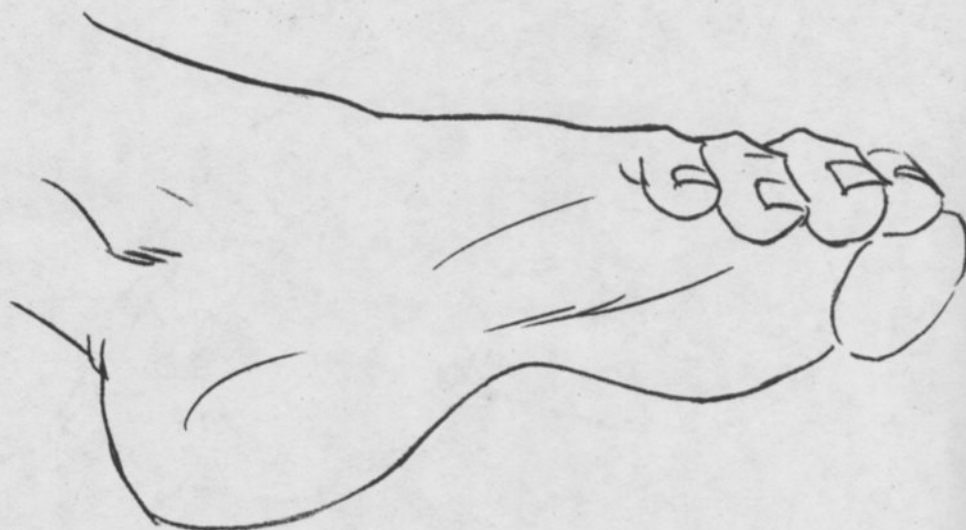


Esta vista es similar a la de la página anterior, sólo que ahora vemos principalmente la parte externa del pie y que los dedos están ligeramente recorridos. Busca las similitudes y diferencias entre éste y el pie anterior y dibújalos sin confundir las características del uno con el otro.



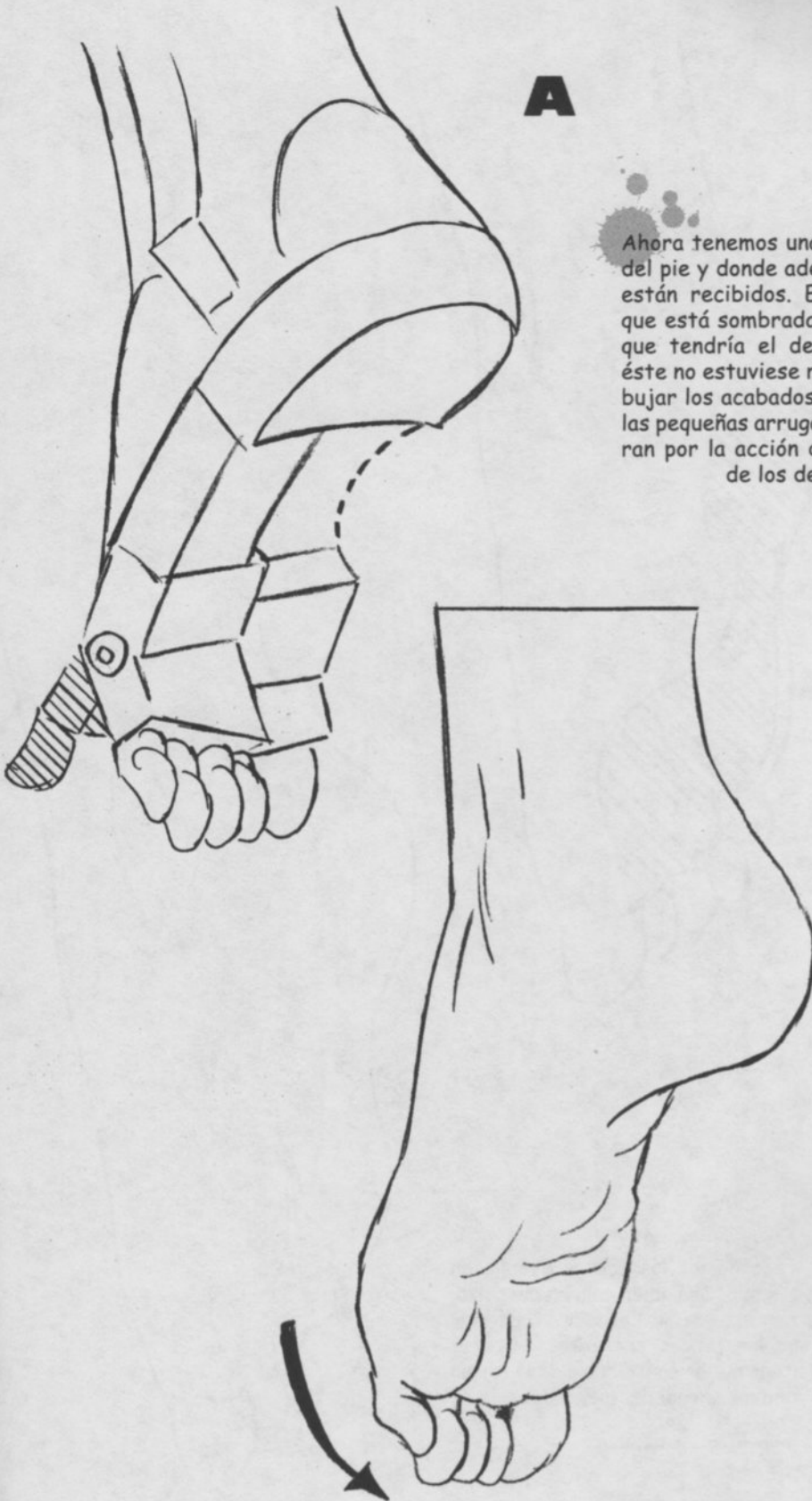


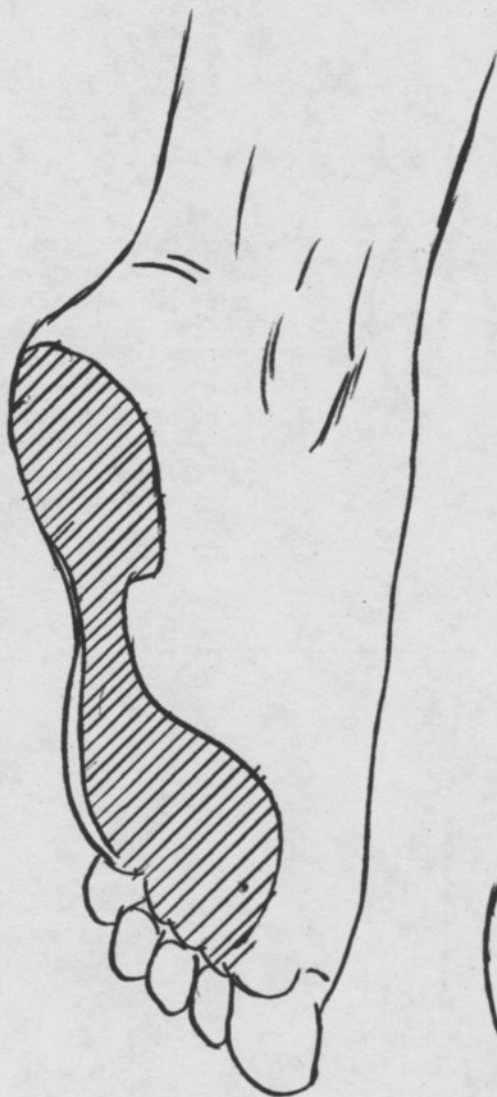
Este pie es bastante similar al anterior, lo que observaremos son las flechas que nos indican las diferentes direcciones con que se trazan sus líneas. En la flecha 1 vemos la parte externa del pie que por lo general y en este caso también es casi plana. En la 2, es fácil notar que los dedos salen del pie de una manera curva. Y finalmente en la 3, la línea punteada nos indica el volumen que ocupará el pie. Con estas consideraciones en mente, dibujamos el pie con sus acabados.



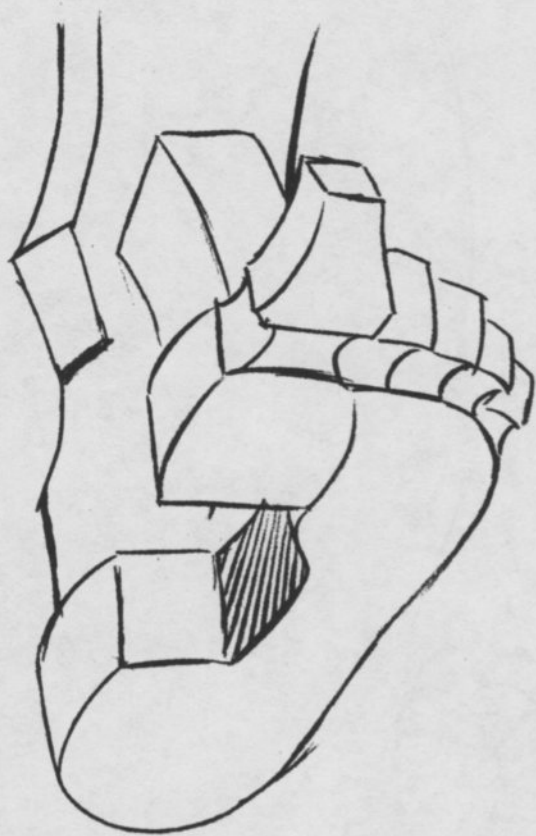
A

Ahora tenemos una vista trasera del pie y donde además los dedos están recibidos. En A, la parte que está sombrada es la posición que tendría el dedo meñique si éste no estuviese recogido. Al dibujar los acabados, puedes notar las pequeñas arrugas que se generan por la acción del movimiento de los dedos.



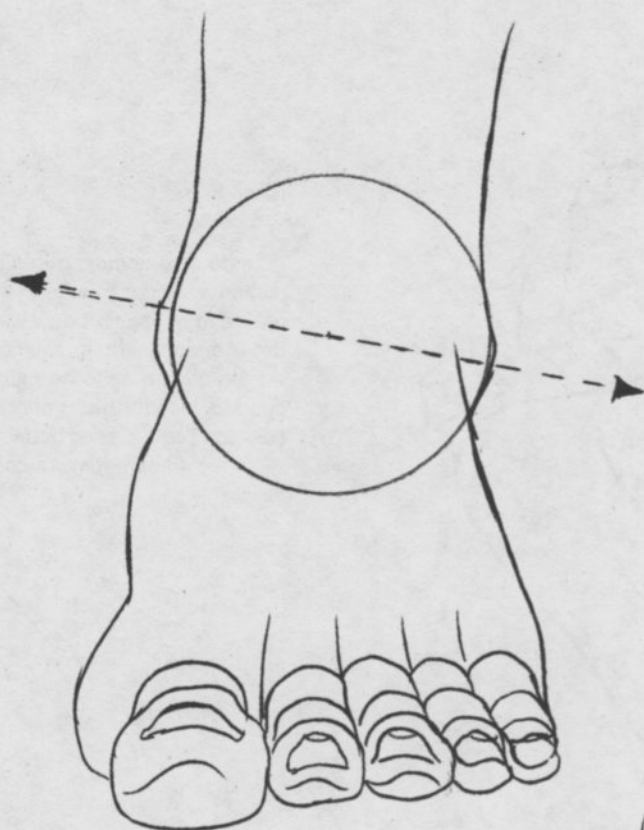


En este pie, recordamos las partes que hacen contacto con el suelo. Si alguien camina descalzo, estas partes son las que se ensuciarán. Es muy importante que las tengas presentes, pues te ayudan a tener una mejor consciencia de la forma tridimensional del pie.



Cuando caminamos, el pie señala ligeramente hacia fuera. Por esto este pie de la impresión de estar caminando. Aprende de memoria este tipo de pie que te será de mucha utilidad cuando los dibujes con calzado. Recuerda seguir practicando sus formas geométricas.





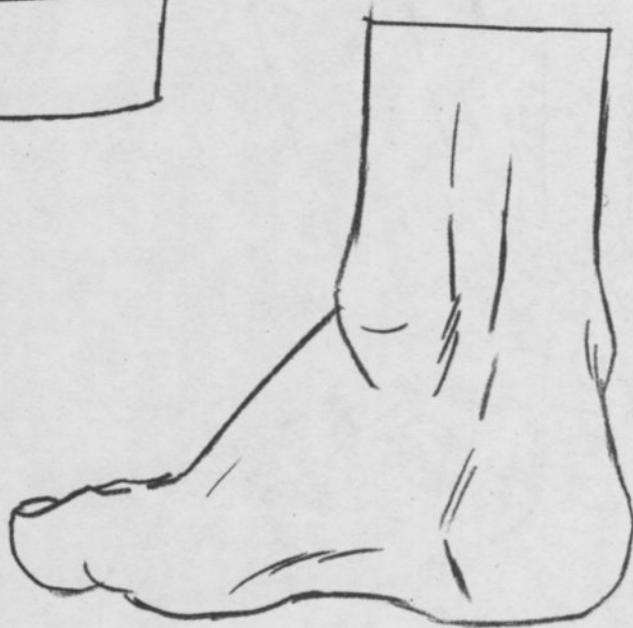
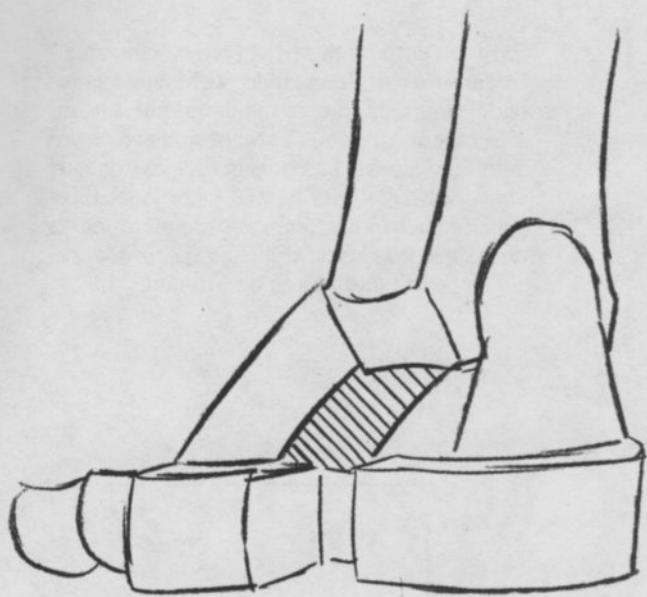
Es muy importante que no olvides que el tobillo interno se encuentra más arriba que el externo. El uso de este pie también es bastante recurrente. Observa cómo entre los tobillos se puede dibujar un círculo. Checa también el abultamiento que se genera al lado del dedo pulgar. Esta almohadilla de la planta del pie es bastante notable por su prominencia.



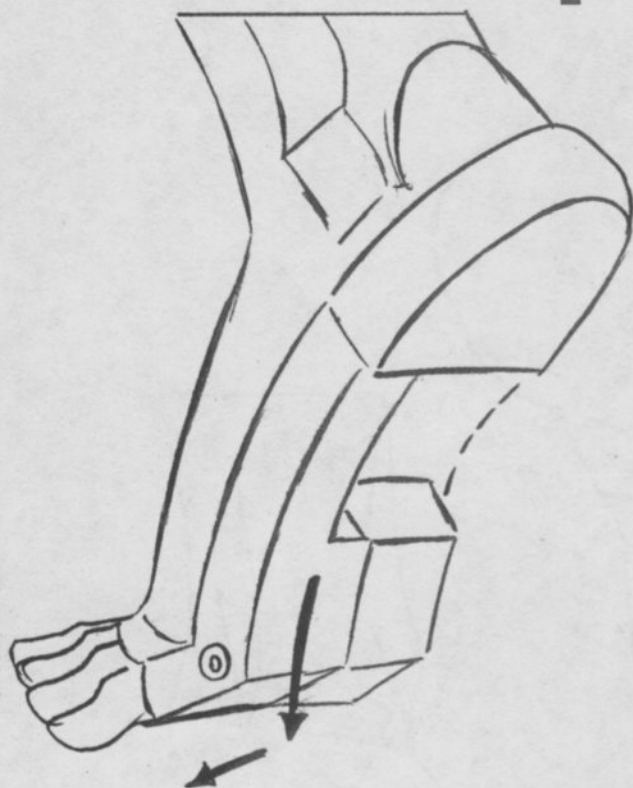


Este pie está de puntitas (como comúnmente se diría). El dedo pulgar está muy flexionado mientras que el meñique, por encontrarse más atrás que éste, ni siquiera alcanza a flexionarse. Las demás formas son muy similares a las que hemos manejado. Este procedimiento es sólo una propuesta, no es necesario que uses el mismo, pero esperamos que te sea de utilidad.



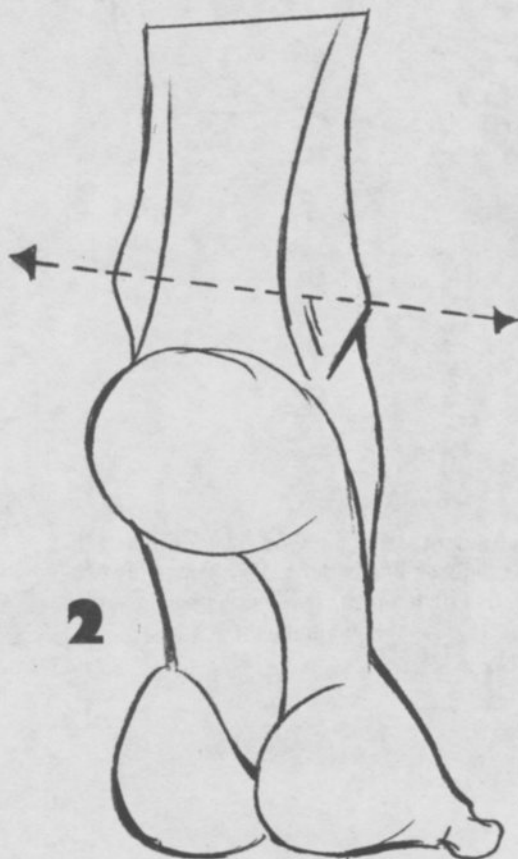


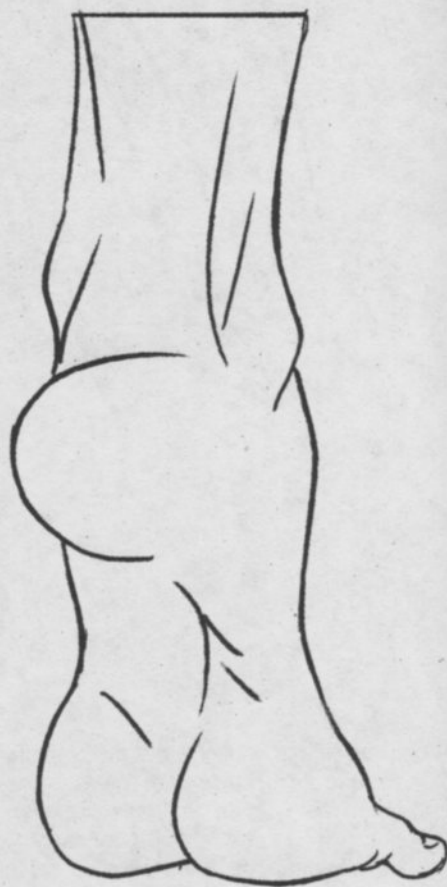
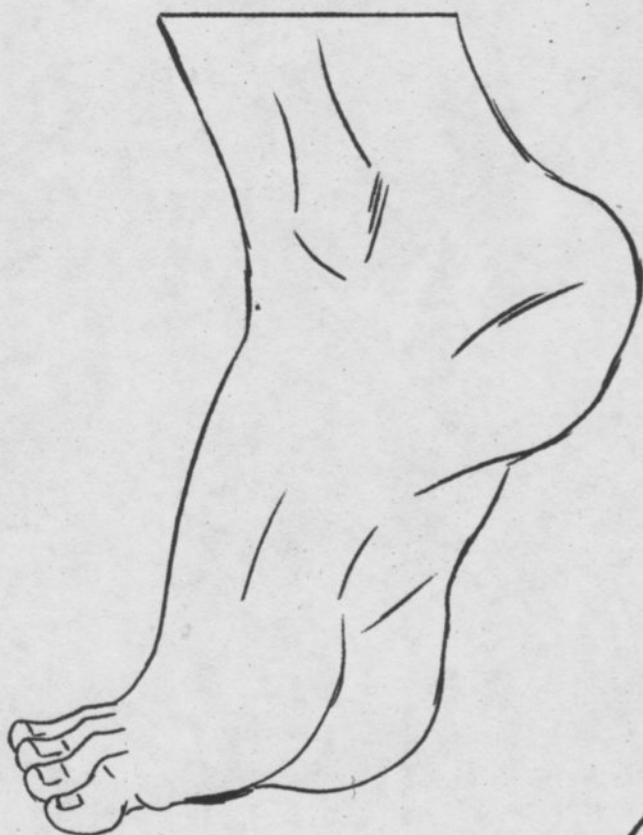
Ésta es una vista trasera del pie en su lado externo. Como puedes ver, ambos tobillos son visibles, a comparación de otros pies vistos en páginas anteriores.



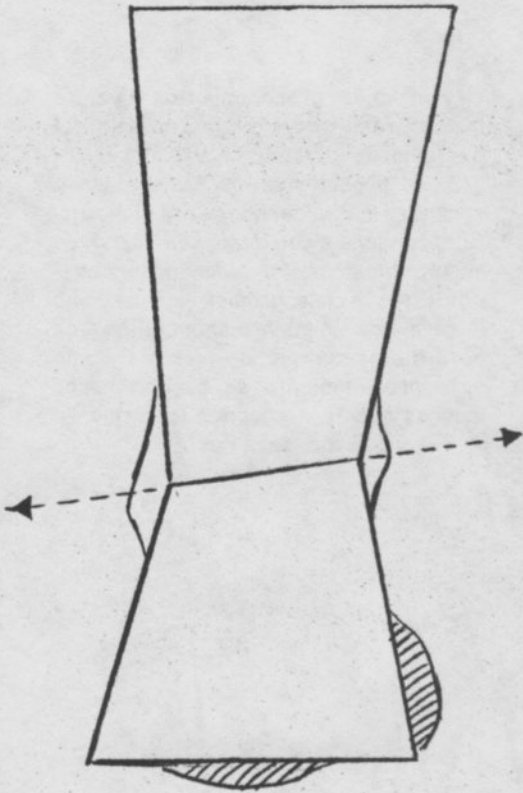
Estos pies se encuentran caminando, por lo cual los dedos se encuentran flexionados.

En la figura 1, usamos el procedimiento que utilizamos con anterioridad; mientras que en la figura 2, uno un poco diferente. Como podrás notar, las almohadillas delanteras de la planta del pie son redondas como óvalos, diferente a las formas de "cajas" que hemos usado.

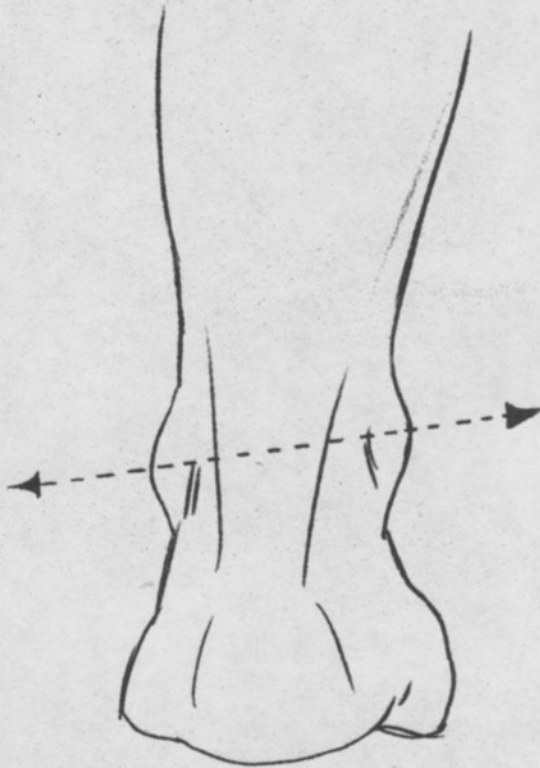


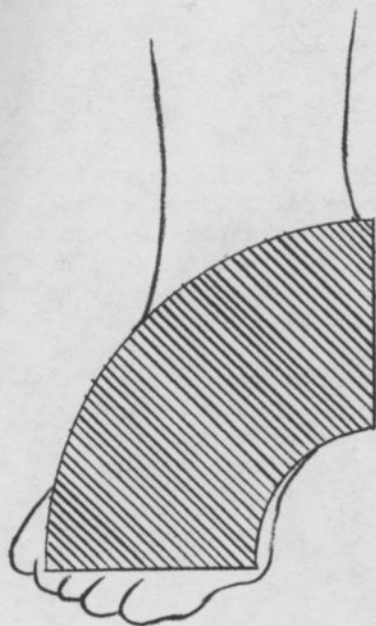


Finalmente, afinando las siluetas y trazando algunas líneas dentro, tenemos los acabados de los pies flexionados por la acción de caminar.

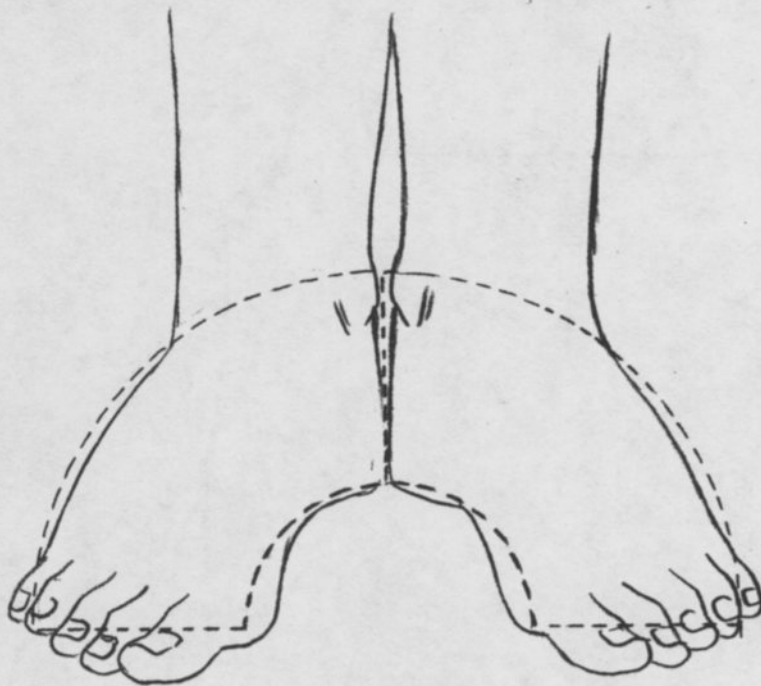


Con dos trapecios, sentamos la base para dibujar el pie visto totalmente desde atrás. Nuevamente la flecha nos indica que el tobillo interno se encuentra más arriba que el externo. La parte sombreada es la almohadilla de la planta del pie que se encuentra del lado del dedo pulgar. Dibujando esta almohadilla ya se entiende que ése es el lado del dedo gordo del pie.





Hay muchos procedimientos que te pueden facilitar el dibujo, no sólo del pie, sino de cualquier parte del cuerpo. Los procedimientos nos ayudan a aprender más ordenadamente el dibujo. Si aprendemos con desorden, nuestros resultados también serán desordenados. En este caso, usamos algo así como la forma de un puente sobre el cual es fácil dibujar un par de pies. Así como este procedimiento se pueden hacer muchos que te recuerden la forma de lo que desees ilustrar.





DibujArte **Book**

db_book@vanguardiaeditores.com

TOMO 4 **Manos y Pies**

DIRECTORIO

Editor Responsable

Juan Antonio Flores Valdovinos

Director Área de Dibujo

Carlos Carbajal

Dirección y Realización de Publicación

Hermanos Escorza

Diseño y Calidad Digital

Vanguardia Editores

Corrección de Estilo

Guillermo Ríos Bonilla

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos

Dirección General

Claudia Flores V.

Dirección Administrativa

Miguel Angel Ruiz

Dirección de Operaciones

Adriana Villalobos

Asistente

Verónica Maldonado

Dirección de Circulación

Laura O. Bárcena Villalba

Dirección de Diseño



SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD

Luis García León

Marca 1323-0-100

Ext. 103

luisgl@vanguardiaeditores.com

SUSCRIPCIONES

www.suscribeteonline.com

01-800-288-80-10

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?

Lourdes Nuñez y/o

Rafael Esquivel

Marca 1323-0-100

Ext. 111 y 112

www.vanguardiaeditores.com





DibujArte **Book**

JULIO 2007

